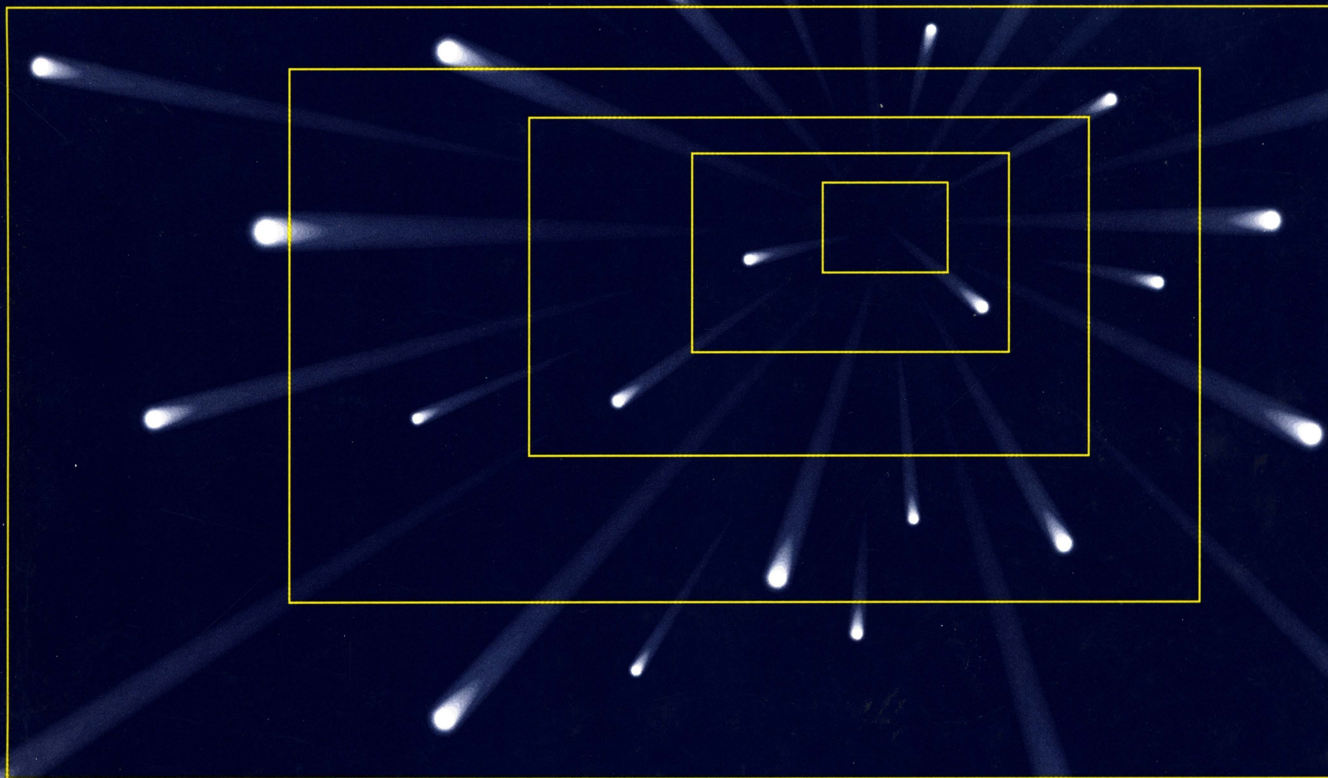
HYPERSPEED™

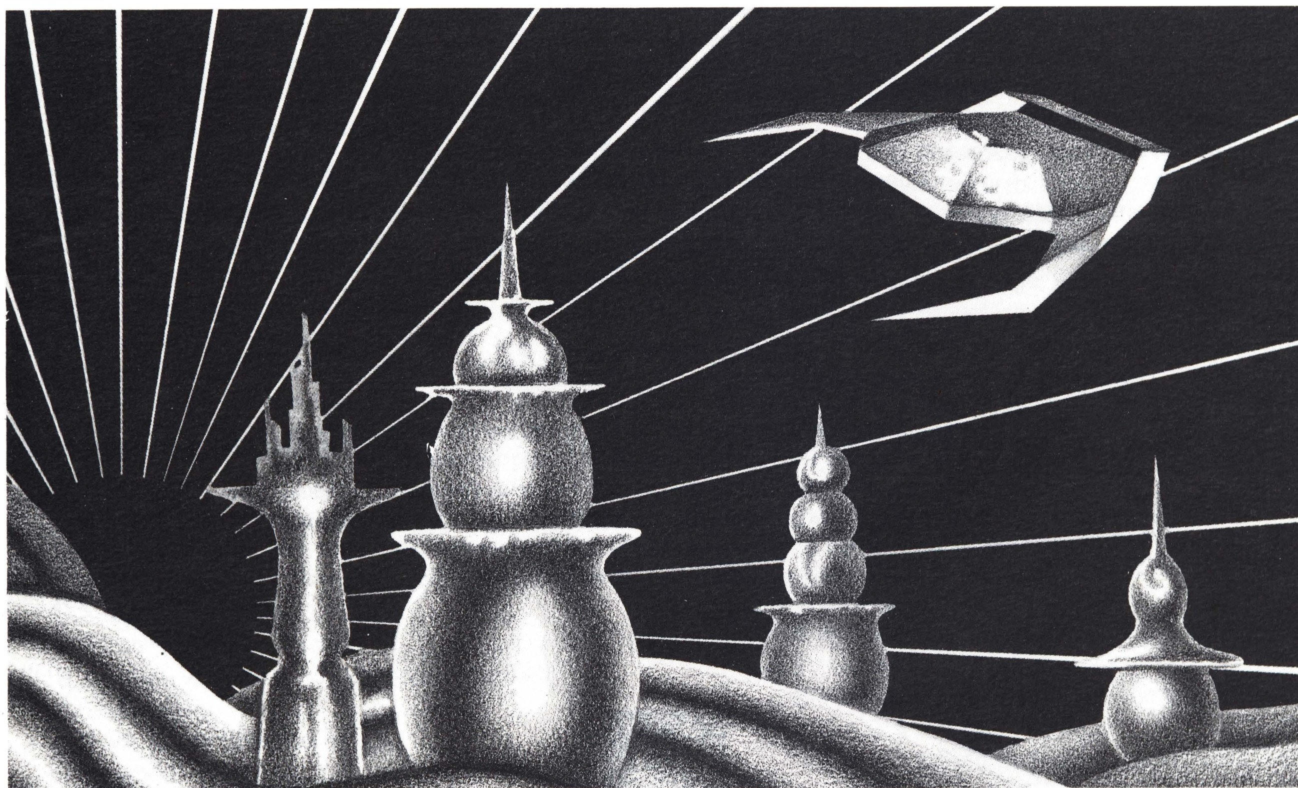
Alien Combat and Role-Playing Adventure



MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

HYPERSPEED™

EIN ROLLENSPIELABENTEUER IM KAMPF GEGEN ALIENS



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

HYPERSPEED™

EIN ROLLENSPIELABENTEUER IM KAMPF GEGEN ALIENS

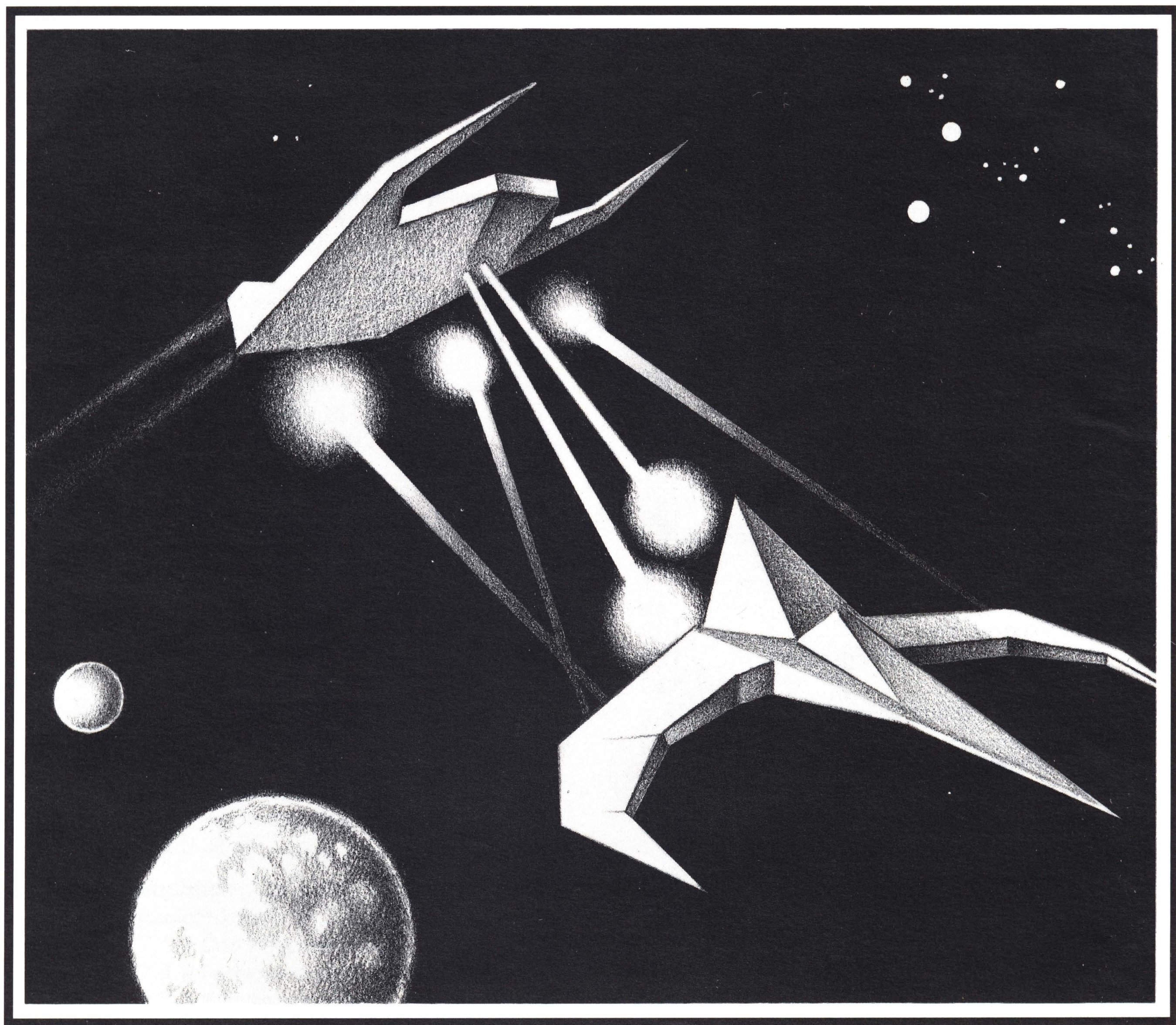
MicroProse Software
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire, GL8 8LD, UK.
(0666) 504 326

Printing: 9 8 7 6 5 4 3 2 1



TM

INHALT



1. EINLEITUNG

1.1 IHRE MISSION

1.1.1 DIE LAGE

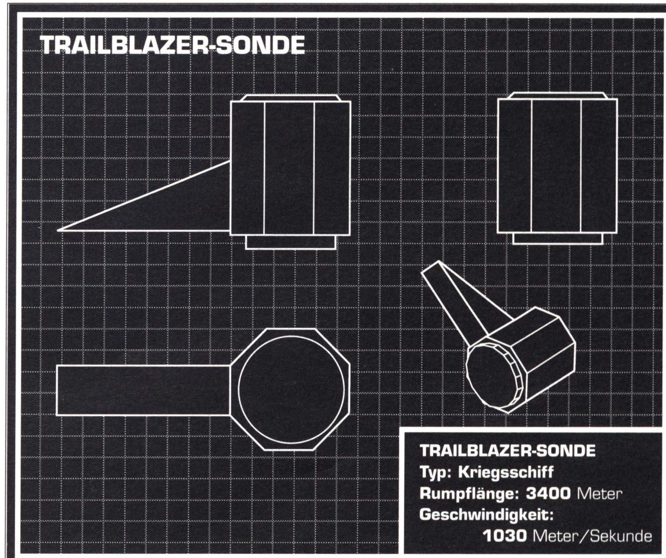
Die Zeit: die entfernte Zukunft.

Der Ort: außerirdischer Weltraum

Die Lage: Die Erde ist eine ökologische Einöde. Nukleare Einschmelzung, Klimaveränderungen, Ausrottung von Arten; alle haben tiefe Spuren hinterlassen. Aufgrund dessen muß die Menschheit ihren Heimatplaneten evakuieren, um der Erde Zeit zu geben, sich von der Verwüstung vergangener Zivilisationen zu erholen.

Die Lösung: Die Menschen haben die Erde in gewaltigen Transportraumschiffen der *Conestoga*-Klasse verlassen. Jedes Conestoga-Transportschiff muß einen bewohnbaren Planeten finden, um dort neue Kolonien zu gründen. Schlägt es fehl, wird jede Familie an Bord dieses Schiffes sterben und für alle Ewigkeiten in der Unendlichkeit des Weltraumes verloren sein.

Ihre Mission: Retten Sie Homo sapiens. Sie sind der Pilot einer Dreadnought der *Trailblazer*-Klasse. Ihr Schiff wurde einem Conestoga-Transport vorausgeschickt, mit der Aufgabe, einen außerirdischen Sternhaufen für die Kolonisation der Menschen vorzubereiten. Eine Roboter-Basisstation steht dort schon bereit, um Ihnen bei Ihrer Mission behilflich zu sein. Vergeht bei der Erfüllung Ihrer Aufgabe zuviel Zeit, werden die ersten Kolonisten an Bord des schrecklich überfüllten Conestoga-Transportschiffes sterben. Schließlich werden sie alle sterben. Sie und Ihr *Trailblazer* sind ihre einzige Hoffnung.



1.1.2
IHRE AUFGABE

Sie müssen einen geeigneten Planeten für die Menschheit finden und die für das Überleben der neuen Kolonie benötigten Rohmaterialien bereitstellen. Für Menschen bewohnbare Welten sind ziemlich selten, daher ist es oft von Vorteil, Aliens nach solchen Welten zu fragen.

Die neue Kolonie benötigt Ressourcen, um gedeihen zu können. Sie verschaffen sich diese Ressourcen, indem Sie Bodenschätze auf herrenlosen Welten abbauen oder interplanetarischen Handel mit freundlich gesinnten Aliens betreiben.

Eine weitere wichtige Aufgabe ist, das Leben der menschlichen Familien im Sternhaufens so sicher wie möglich zu machen, indem Sie sich Freunde schaffen. Die neue Kolonie kann nur gedeihen, wenn die Menschheit Verbündete innerhalb des Sternhaufens hat. Um Verbündete unter den anderen Bewohnern des Sternhaufens zu finden, müssen Sie sich mit einigen der Aliens anfreunden. Um deren Freundschaft jedoch zu sichern, ist es wichtig, daß Sie Friedensverträge mit ihnen schließen. Je mehr Friedensverträge Sie innerhalb eines Sternhaufens geschlossen haben, desto sicherer wird die Menschheit in den kommenden Jahren vor feindlichen Angriffen sein.

Einige Aliens lassen sich nicht auf Friedensgespräche ein. Andere weigern sich vielleicht sogar, einen Friedensvertrag zu unterschreiben, da Sie schon einen Vertrag mit einem ihrer Feinde geschlossen haben. Wenn Sie der Ansicht sind, daß eine der Alienrassen eine Bedrohung für die menschliche Kolonie darstellt, müssen Sie diese Aliens schwächen oder vernichten. Treffen Sie z.B. auf eine Alienrasse, die die Planeten wie Popcorn vertilgt, säubern Sie den Sternhaufen von diesen unerwünschten Kreaturen. Es wäre äußerst gefährlich, diese im selben Sternensystem leben zu lassen wie die Menschen, die Sie beschützen sollen.

1.2 ÜBER DAS SPIEL

1.2.1 POLITISCHE RÄTSEL

Jede Alienrasse folgt bestimmten Zielen und Plänen. Normalerweise sind die Aliens sehr offen, wenn es um ihre Wünsche oder andere Aliens innerhalb des Sternhaufens geht. Fast jede Ihrer Handlungen ändert die Meinung einiger Aliens über Sie entweder zum Guten oder zum Schlechten. Ihre Handlungen mögen dabei diese Aliens gar nicht selbst betreffen - greifen Sie z.B. ein Automata-Schiff im Cerberus-Sternhaufen an und zerstören es, so werden Sie die Wut der Venge auf sich ziehen. Wenn Sie andererseits ein Lutin-Schiff im Hyades-Sternhaufen vernichten, so werden die Broodmasters sehr erfreut sein. Sie müssen die verstrickten Beziehungen der Aliens untereinander deuten und sich einen passenden Platz in den politischen Intrigen des Sternhaufens suchen.

1.2.2 HANDELSRÄTSEL

Um Ihr Schiff instandzuhalten, betreiben Sie am besten Handel mit den Aliens. Wenn Sie erfolgreich sein möchten, müssen Sie lernen, bei diesen Geschäften Profit zu machen. Haben Sie erst einmal herausgefunden, welche der Aliens bereit sind, mit Ihnen zu handeln, sollten Sie Ihre Handelsrouten vorsichtig vorausplanen.

Sie können z.B. bei den Didinium eine Laserrakete für zwei Computerdisketten kaufen. Handeln Sie die Laserrakete dann bei den Broodmasters für einen Vespucci-Navigator ein. Ein Vespucci-Navigator ist bei den Fel zwei Beschleuniger wert. Sie können dann diese zwei Beschleuniger den Didinium anbieten und dafür zwei Laserraketen einhandeln. Wiederholen Sie diesen Handelskreis, erwerben Sie sich erst vier und dann acht Laserraketen. Währenddessen investieren Sie nur Zeit, Treibstoff und die ursprünglichen zwei Computerdisketten.

Natürlich können Sie auf Hindernisse treffen. Weltraumpiraten können Ihnen das Leben schwer machen, oder es kann auch vorkommen, daß ein Alien von Ihnen verlangt, daß Sie ihm zuerst in irgendeiner Weise helfen, bevor er bereit ist, mit Ihnen Geschäfte zu machen.

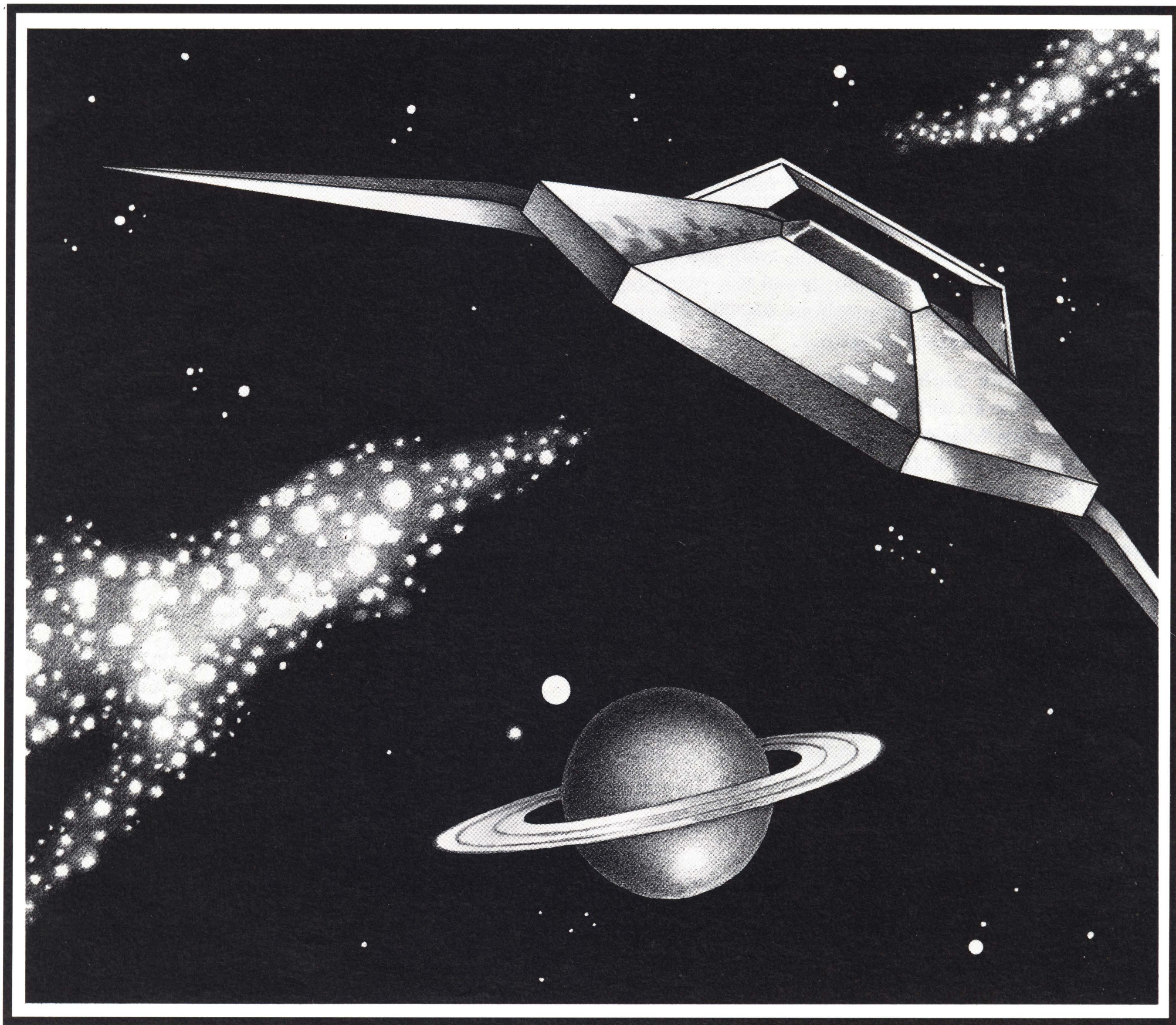
1.2.3 KAMPFRÄTSEL

Um im politischen Spiel erfolgreich zu sein und sich selbst zu beschützen, müssen Sie regelmäßig außerirdische Raumschiffe bekämpfen. Jede Alienrasse verfügt über ihre eigenen, einzigartigen Schiffstypen. Viele Aliens haben geheime Waffen, die anderen Rassen unbekannt sind, wobei sich alle Aliens bestimmter Kampfstrategien bedienen, die auf die Stärken und Schwächen ihrer Raumschiffe abgestimmt sind. Sie müssen die richtige Kampfmethode für jeden einzelnen Raumschifftyp der Aliens wählen, um wirkungsvoll gegen sie vorgehen zu können.

1.3 RATSCHLÄGE AN NEUE CAPTAINS

Sie sind in erster Linie ein Forscher, dann erst ein Kämpfer. Es ist nicht notwendig, jedes Schiff, auf das Sie treffen, anzugreifen. Nur ruhig Blut! Fliegen Sie durch den Sternhaufen, besuchen Sie fremde Welten und sprechen Sie mit deren Bewohnern. Halten Sie Ihr Schiff nicht in stetiger Gefechtsbereitschaft - genießen Sie stattdessen die Sehenswürdigkeiten. Homo sapiens ist ein neugieriges Wesen: lassen Sie Ihrer Neugierde also freien Lauf, während Sie den Sternhaufen erforschen. Wenn Sie versuchen, soviel wie möglich herauszufinden, weil Sie wirklich mehr wissen möchten, werden Sie mit Sicherheit alles Wissenswerte in Erfahrung bringen.

Beschäftigen Sie sich jedoch nicht mit dem Geheimnis des Sternhaufens. Wie im wirklichen Leben gibt es keinen bestimmten Weg, über den Sie Ihre Mission erfüllen. Hier gilt im wesentlichen nur eins: "Der Zweck heiligt die Mittel". Sie können fast alles tun, was Sie sich gerade in den Kopf gesetzt haben. Sie vertun Ihre Chancen nicht, weil Sie vergessen haben, eine unbedeutende Aufgabe zu einem früheren Zeitpunkt Ihrer Erforschung auszuführen.

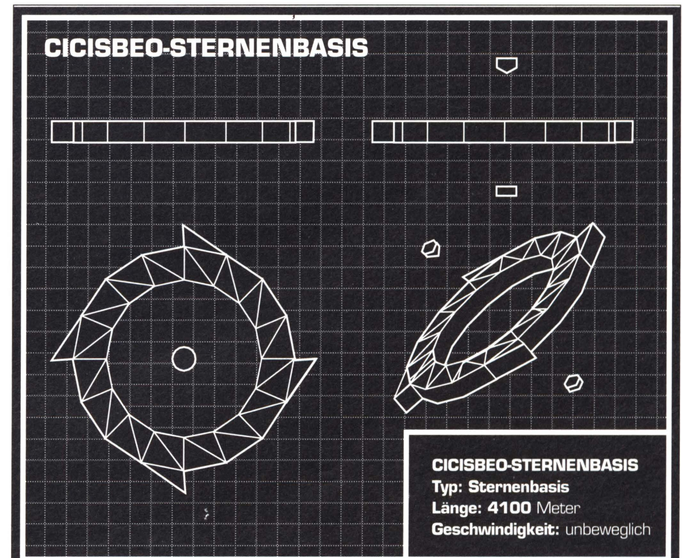


2. SPIELSTART & INSTALLATION

2.1 PACKUNGSINHALT

Ihre HyperSpeed-Packung sollte folgendes enthalten:

- dieses Handbuch
- ein technisches Begleitheft
- 2 5,25" HD-Disketten, 7 5,25" DD-Disketten oder 3 3,5"-Disketten
- eine Schnellstartkarte
- eine Registrierkarte
- eine Sicherungsdisketten-Bestellkarte



2.2 INSTALLATION

Um HyperSpeed betreiben zu können, benötigen Sie eine Festplatte, zwei Laufwerke (beliebige Größe) oder ein HD-Laufwerk (1,2 oder 1,44 Megabyte). Sie sollten HyperSpeed nicht von den Originaldisketten (in der Packung) betreiben. Wenn Sie von Floppy-Disketten spielen möchten, fertigen Sie sich bitte Kopien der Originaldisketten an und betreiben Sie das Spiel von den Zweitdisketten.

Wenn Sie von der Festplatte spielen möchten: Erstellen Sie ein Unterverzeichnis mit dem Titel HYPERSPD auf Ihrer Festplatte. Dies ist nun Ihr momentanes Verzeichnis. Kopieren Sie alle Dateien von jeder der Originaldisketten in dieses Verzeichnis. Geben Sie HYPERSPD ein und drücken Sie ENTER, um das Spiel zu betreiben.

Wenn Sie von Floppy-Disketten spielen möchten: Verfügen Sie über zwei 5,25"-Laufwerke oder zwei 3,5"-Laufwerke, fertigen Sie Kopien der Originaldisketten an, indem sie DISKCOPY benutzen. Um HyperSpeed zu betreiben, legen Sie Diskette A in das Laufwerk A und aktivieren Sie dieses Laufwerk. Geben Sie dann HYPERSPD ein und drücken Sie ENTER.

Sollten Sie eine andere Laufwerkkombination haben, schlagen Sie bitte im technischen Begleitheft nach.

2.3 STARTOPTIONEN

Das Spiel beginnt mit einer Einleitungsfolge. Betätigen Sie die Leertaste, um zum nächsten Abschnitt überzugehen oder die ESCAPE-Taste, um die Einleitung ganz zu überspringen. Nach der Einleitung erscheint ein Optionenmenü:

ENTER NEW CLUSTER
PLAY SAVED GAME
PRACTICE COMBAT - HYADES
VIEW STARSHIPS - HYADES

Benutzen Sie den Joystick, die Maus oder eine der Pfeiltasten, um eine dieser Optionen zu wählen, und klicken Sie dann auf die ENTER-Taste, den Joystickknopf 1 oder den linken Mausknopf.

Enter New Cluster (Neuen Sternhaufen eingeben): Diese Option ruft das "SELECT CLUSTER"-Menü (Sternhaufen wählen) ab:

HYADES
CERBERUS
SASSANID
RAGNAROK

Wählen Sie den Sternhaufen, in dem Sie spielen möchten. Der Hyades-Sternhaufen ist der geeignetste für Anfänger. Daraufhin erscheint eine Frage auf dem Bildschirm, die Sie mit Hilfe des Handbuches beantworten können. Ist Ihre Antwort richtig, beginnt das Spiel.

Play Saved Game (Gesichertes Spiel betreiben): Wenn Sie zu einem vorher gesicherten Spiel zurückkehren möchten, wählen Sie diese Option. Daraufhin erscheint eine Frage auf dem Bildschirm, die Sie mit Hilfe des Handbuches beantworten können. Ist Ihre Antwort richtig, erscheint der Bildschirm mit den gesicherten Spielen.

Pratice Combat - Hyades (Übungskampf - Hyades): Wenn Sie Ihre Kampffähigkeiten verbessern möchten, wählen Sie diese Option. Daraufhin erscheint ein Menü, welches die Namen der Aliens im Hyades-Sternhaufen auflistet. Wählen Sie den Alien, gegen den Sie

kämpfen möchten. Wenn Sie aus dem Kampf als Sieger hervorgehen, kehren Sie automatisch zurück zu den Startoptionen.

View Starship - Hyades (Raumschiff besichtigen - Hyades): Diese Option ruft sowohl die im Hyades-Sternhaufen beheimateten Raumschiffe ab als auch Ihr eigenes Fahrzeug. Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum nächsten Alien-Raumschiff überzugehen oder betätigen Sie die ESCAPE-Taste, um zu den Startoptionen zurückzukehren.

2.4 ERLERNEN DES SPIELS

2.4.1 BEMERKUNGEN ZUM SPIEL

Es gibt keine bestimmte Methode, mit der Sie ein Computerspiel erlernen. Folgen Sie daher einfach der, die für Sie am besten ist.

Viele Spieler sind der Meinung, daß man das Spiel am besten erlernt, indem man sich kopfüber hineinstürzt, sich zwar die Ladeanweisungen und die Schnellstartkarte durchliest, dem Handbuch jedoch keine Beachtung schenkt. Im Falle eines Problems schlägt man dann ihrer Meinung nach kurz im Handbuch nach, um herauszufinden, wo die Schwierigkeiten liegen, und fährt dann mit dem Spiel fort. Sicherlich ist HyperSpeed auf diese Weise spielbar.

Wir empfehlen jedoch, daß Sie wenigstens einen Blick in Abschnitt 4 (Bedienung Ihres Raumschiffes) werfen.

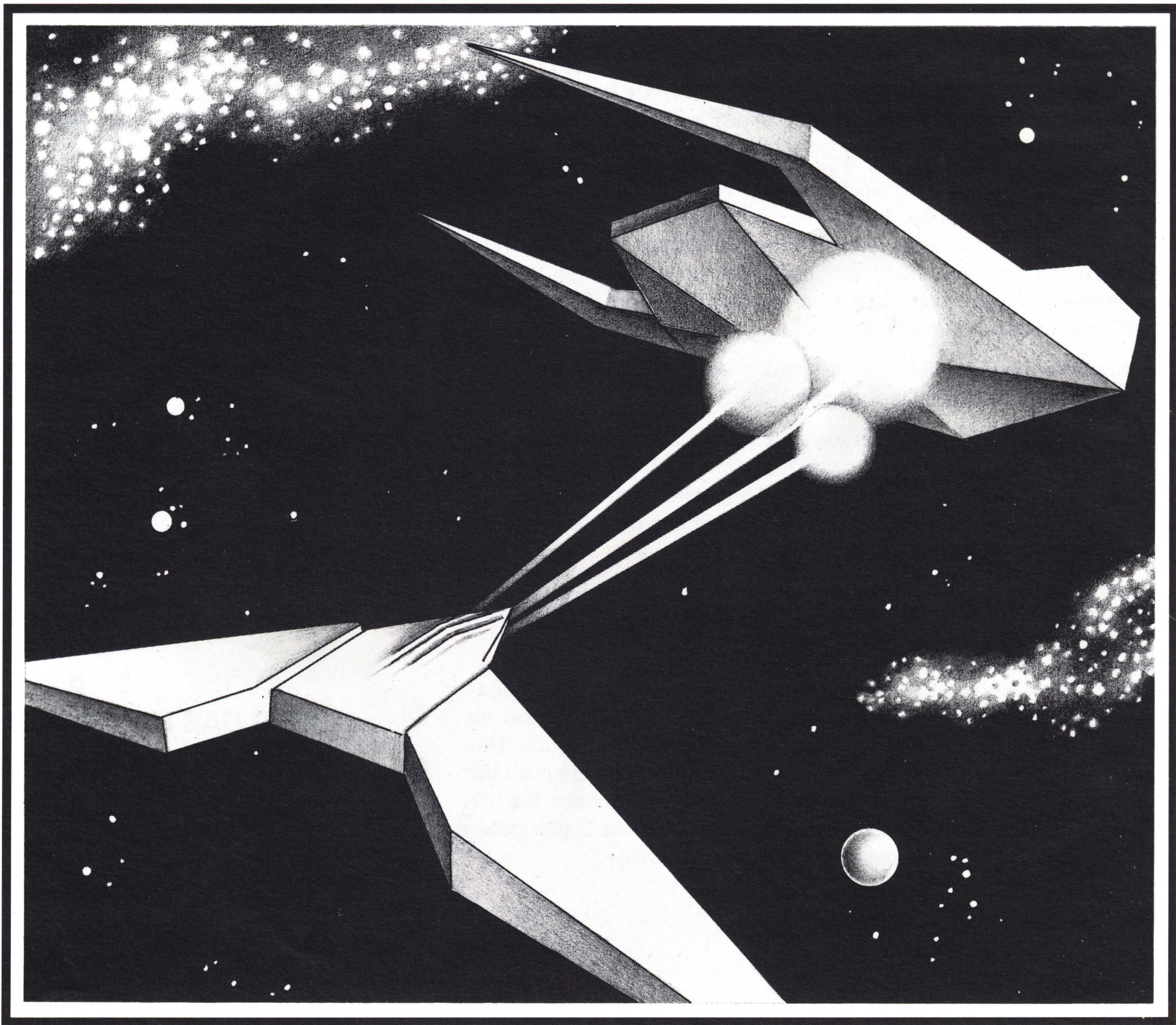
2.4.2 EINFÜHRUNG

Möchten Sie zu Beginn zwar ein wenig über das Spiel erfahren, fühlen sich jedoch nicht geneigt, ein ganzes Handbuch durchzuwälzen, schlagen Sie Abschnitt 3 (Einführung) auf. Hier erhalten Sie alle grundlegenden Informationen über Ihr Raumschiff und die Interaktion mit Aliens.

Nachdem Sie die Einführung durchgespielt haben, können Sie mit dem Spiel beginnen. Trotzdem werden Sie regelmäßig im Handbuch nachschlagen müssen, wenn Unklarheiten auftreten.

2.4.3 ÜBER DAS HANDBUCH

Einige Spieler ziehen es vor Beginn des Spiels vor, mit großer Begeisterung das ganze Handbuch sorgfältig durchzulesen, bis sie die Komplexität des Spiels vollends verstanden haben. Viel Glück! Das HyperSpeed-Handbuch wurde mit der Absicht verfaßt, das Erlernen der Spielregeln so einfach wie möglich zu machen. Möchten Sie die Einführung nicht spielen, dann überspringen Sie Abschnitt 3 und gehen Sie sofort zu Abschnitt 4 (Bedienung Ihres Raumschiffes).

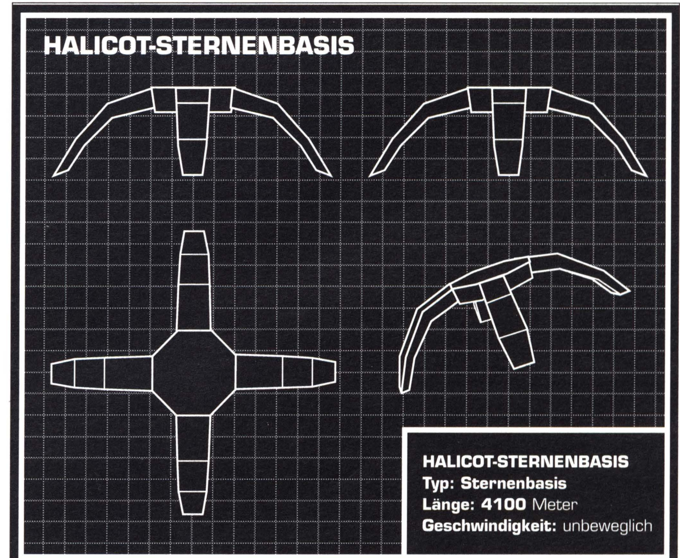


3. HYPERSPEED-EINFÜHRUNG

3.1 SPIELSTART

Bevor Sie mit dieser Einführung beginnen, befolgen Sie die Anweisungen in Abschnitt 2.2 und 2.3 unter "Spielstart", um das Spiel zu installieren und zu starten. Wenn die Startoptionen auf dem Bildschirm erscheinen, wählen Sie ENTER NEW CLUSTER (Neuen Sternhaufen eingeben) und auf dem darauffolgenden Menü HYADES.

Wurde der Sternhaufen erst einmal geladen, stehen Sie sofort einem kleinen angreifenden Raumschiff gegenüber. Die einfachste Methode, diesen Feind zu eliminieren, besteht darin, ***Rakete*** (die "G"-Taste) abzurufen. Dieser Befehl schießt eine Fernlenkrakete ab, die sich auf das feindliche Schiff ausrichtet. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Pyrotechnik, wenn es explodiert.



3.2 RAUMSCHIFFSTEUERUNGEN

Da jetzt die Gefahr vorüber ist, können Sie sich zurücklehnen und sich in Ihrem Schiff umsehen. Sie befinden sich im Haupt-Cockpit. Der große Haupt-Aussichtsbildschirm in der Mitte nimmt den größten Teil des Bildes vor Ihnen ein. Dieser Aussichtsbildschirm bietet Ihnen eine Sicht nach vorn aus Ihrem Raumschiff. Zu diesem Zeitpunkt sollte dieser Schirm außer ein paar Sternen leer sein.

Lernen Sie zuerst einmal, Ihr Schiff zu steuern. Rufen Sie die Option ***Höchstgeschwindigkeit*** ab, um Ihr Schiff in Bewegung zu setzen ("Shift" gedrückt halten und Plustaste betätigen). Versuchen Sie nun, Ihr Schiff nach links und rechts zu lenken. Wenn Sie einen Joystick oder eine Maus haben, ziehen Sie diese einfach nach links oder rechts und benutzen Sie auf einer Tastatur stattdessen die Pfeiltasten (oder die entsprechenden Tasten auf Ihrem Ziffernblock).

Beachten Sie, daß die Bewegung des Joysticks oder der Maus nach oben (oder das Drücken der "Hoch"-Pfeiltaste) die Schnauze Ihres Schiffes nach unten kippt und umgekehrt. Dabei handelt es sich um ***Flugzeugsteuerungen,*** die manche Spieler als "natürlicher" betrachten. Bevorzugen Sie jedoch eine ander Steuerungsmethode, rufen Sie die Option Flugzeugsteuerungen ab, um die Einstellung der Steuerungsmethode umzuschalten ("Alt" gedrückt halten und "A"-Taste betätigen). Schalten Sie einfach mehrere Male zwischen den zwei Steueroptionen hin und her, um sich für die beste zu entscheiden.

Haben Sie sich erst einmal mit der Steuertechnik Ihres Raumschiffes im leeren Weltraum vertraut gemacht, halten Sie es an, indem Sie die Option ***Stop*** ("Shift" gedrückt halten und Minustaste betätigen) abrufen.

Benötigen Sie während eines Kampfes eine genauere Geschwindigkeitssteuerung als die Optionen ***Höchstgeschwindigkeit*** und ***Stop*** bieten, benutzen Sie die entsprechenden Tasten für ***Geschwindigkeit erhöhen*** und ***Geschwindigkeit drosseln*** (Plus- und Minustaste).

3.3 SENSOREN UND INFORMATIONSBILDSCHIRME

Unter Ihrem Haupt-Aussichtsbildschirm befindet sich ein dunkler, hohler Abschnitt des Cockpits. In diesem Abschnitt sehen Sie das holographische Sichtgerät und den Radarschirm.

Das holographische Sichtgerät (links) bietet Ihnen eine Nahansicht des momentan anvisierten Gegners. Zur Zeit ist es verdunkelt, da keine feindlichen Raumschiffe anwesend sind. Erinnern Sie sich an das erste Mal, als Sie in den Sternhaufen flogen. Dabei erschien das Bild eines angreifenden Schiffes auf diesem Schirm, welches in dem Moment verschwand, in dem Ihre Fernlenkrakete das feindliche Schiff zerstörte.

Der Radarschirm (rechts) weist drei grüne Ellipsen auf. Sind feindliche Schiffe anwesend, erscheinen diese auf dem Radarschirm als Punkte. Ihr eigenes Raumschiff befindet sich dabei immer in der Mitte des Radarschirms.

Die Lichter auf der linken Seite des Haupt-Aussichtsbildschirms stellen die Systemanzeigen Ihre Schiffes dar. Sind die Betriebssysteme Ihres Schiffes beschädigt, blinken hier ein oder mehrere dieser Lichter auf.

Auf der rechten Seite des Bildschirms, genau unter der Hauptgeschütz-Anzeige, befindet sich die Anzeige für die Raketen-Chassis. Hier können Sie zehn kleine Raketen-Icons sehen, von denen neun erleuchtet und das erste dunkel sein sollten. Zu Beginn des Spiels hatten Sie zehn Raketen. Da Sie aber schon eine Rakete für den Abschuß des angreifenden Schiffes benutzt haben, bleiben Ihnen nun nur noch neun. Falls Sie aber in der Hitze des Gefechts aus Versehen mehrere Male ***Fernlenkrakete*** abgerufen haben, bleiben Ihnen unter Umständen sogar noch weniger.

Genau unter der Raketen-Chassis-Anzeige befinden sich zwei Leistenhologramme. Das linke Hologramm, welches die Geschwindigkeit mißt, befindet sich momentan im unteren Anzeigebereich, und das rechte Hologramm, welches den Treibstoff mißt, im oberen. Rufen Sie ***Höchstgeschwindigkeit*** ab, steigt das linke Hologramm (Geschwindigkeit). Rufen Sie **Stop** ab, sinkt es auf Null ab. Das rechte Hologramm (Treibstoff) sinkt nur, wenn Sie Ihren Drehantrieb für interstellare Flüge einschalten.

3.4 WAFFENSYSTEME

Der *Trailblazer* verfügt über fünf verschiedene Waffensysteme: das Hauptgeschütz, eine Verteidigungslaserkanone, Raketen, Jäger und Kamikazeraketen. Das Hauptgeschütz und die Raketen werden vom Haupt-Cockpit aus abgeschossen. Jäger und Kamikazeraketen werden ebenfalls vom Haupt-Cockpit aus gestartet, wobei Sie nach dem Start jedoch sofort in das Cockpit des Jägers oder der Kamikazerakete versetzt werden und auf diese Weise deren Steuerung anstelle der Ihres großen Schiffes übernehmen. Der Laserkanonenturm verfügt über seine eigene Weitwinkel-Aussicht.

Nun ist es Zeit, die Kampftechniken zu erlernen. Drücken Sie ***Feuer*** (RETURN drücken; Sie können auch den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf betätigen). Beachten Sie, daß die Hauptgeschütz-Anzeige in der oberen rechten Ecke des Bildschirms beim Feuern zuerst sinkt und dann wieder ansteigt. Sie können das Hauptgeschütz erst wieder verwenden, wenn die Anzeige auf der Skala wieder oben angelangt ist.

Rufen Sie als nächstes ***Zum nächsten Cockpit übergehen*** (die Leertaste) ab. Sie gehen auf diese Weise vom Haupt-Cockpit zum Laserkanonenturm über. Sie können zwar die Geschwindigkeit oder Bewegung Ihres Schiffes nicht vom Laserkanonenturm aus steuern, doch ist es Ihnen möglich, von hier den Blickpunkt sehr schnell zu verändern. Benutzen Sie Ihren Joystick, die Maus oder die Pfeiltasten, um für eine Weile den Blickpunkt in verschiedene Richtungen zu schwenken, und üben Sie sich dann im Schießen. Der ***Feuerbefehl*** ist derselbe wie im Haupt-Cockpit (RETURN, Joystick-Knopf 1 oder linker Mausknopf). Feuern Sie einige Schüsse ab, während Sie den Blickpunkt hin- und herschwenken. Der Laserkanonenturm ist Ihr letzter Verteidigungsausweg gegen angreifende Jäger und Raketen. Verwechseln Sie hier nicht die leichte Schnellfeuer-Verteidigungskanone mit dem im Haupt-Cockpit zur Verfügung stehenden starken Hauptgeschütz.

Haben Sie im Laserkanonenturm genug geübt, rufen Sie ***Nächstes Cockpit*** (die Leertaste) ab, um zum Haupt-Cockpit zurückzukehren.

Sie haben nun schon eine Fernlenkrakete benutzt (um den ersten Angreifer zu vernichten). Wenn Sie jetzt wieder versuchen, ***Fernlenkrakete*** abzurufen, geschieht nichts - Ihr Schiff kann eine solche Waffe nicht ohne ein Ziel abfeuern.

Sie können jedoch Kamikazeraketen und Jäger starten.

Versuchen Sie nun, einen Jäger zu starten. Wenn Sie ***Jäger*** (die "F"-Taste) abrufen, schaltet Ihr Bildschirm sofort zum Cockpit des Jägers über, während dieser sich mit Höchstgeschwindigkeit vom unteren Rumpf Ihres Schiffes löst. Der Jäger ist viel schneller als Ihr großes Raumschiff und reagiert auch besser. Doch funktionieren die Steuerungen des Jägers wie die des großen Raumschiffes. Sie können die ***Geschwindigkeit erhöhen*** und die ***Geschwindigkeit verringern***, indem Sie die Plus- und Minustasten benutzen, sowie auf ***Höchstgeschwindigkeit*** oder ***Stop*** schalten, wie Sie es zuvor bei Ihrem großen Raumschiff getan haben. Da der Jäger automatisch mit ***Höchstgeschwindigkeit*** gestartet wird, brauchen Sie nicht Höchstgeschwindigkeit abzurufen, es sei denn, Sie haben die Geschwindigkeit Ihres Jägers gedrosselt.

Feuern Sie die Laserkanonen des Jägers mit denselben Tasten ab, die Sie für das Abfeuern des Hauptgeschützes im Haupt-Cockpit verwendet haben (RETURN, Joystick-Knopf 1 oder linker Mausknopf).

Drehen Sie die Schauze Ihres Jägers, bis Sie das Mutterschiff sehen können. Es ist sehr groß, blaß und hat die Form einer runden Scheibe. Steuern Sie Ihren Jäger darüber und fliegen Sie einige Male um das Raumschiff. Seien Sie jedoch vorsichtig, daß Sie nicht damit zusammenstoßen. Beachten Sie, daß die rote Lichtsäule auf der rechten Seite ein wenig sinkt, wenn Sie mit dem Raumschiff zusammenstoßen. Das rote Licht zeigt an, wie sehr Ihr Jäger beschädigt wurde. Je niedriger die Säule ist, desto größer ist der Schaden an Ihrem Jäger. Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie genug um das Raumschiff geflogen sind, rufen Sie ***Chassis zurückholen*** (die "R"-Taste) ab. Sie gehen daraufhin automatisch zum Haupt-Cockpit über, und das Jäger-Chassis kehrt zurück zu Ihrem Raumschiff und ist jederzeit wieder startbereit (dabei werden alle Schäden repariert, die der Jäger erlitten hat).

Die ***Kamikaze***-Taste ("K") ermöglicht es Ihnen, Kamikazeraketen abzuschießen, die auf dieselbe Weise gesteuert werden wie ein Jäger. Doch ist die Kamikaze viel langsamer, hat keine Laserkanonen und explodiert beim Zusammenstoß mit anderen Schiffen. Kamikazeraketen sind im Kampf sehr wirkungsvoll und sollten je nach Situation eingesetzt werden.

Drücken Sie auf die Leertaste, um das Jäger- oder Kamikaze-Cockpit zu verlassen und zum Haupt-Cockpit überzugehen. Verlassen Sie ein Cockpit auf diese Weise, hält sich der Jäger oder die Kamikaze bei gleicher Geschwindigkeit auf dem zuletzt bestimmten Kurs. Sind Sie erst einmal zurück im Haupt-Cockpit, bringt Sie der einmalige Druck auf die Leertaste zum Laserkanonenturm. Beim zweiten Drücken kehren Sie zum Cockpit des ersten Jägers oder der ersten Kamikazerakete zurück, welche Sie gestartet haben (wenn diese nicht zerstört wurde). Haben Sie mehr als einen Jäger oder eine Kamikazerakete gestartet, gehen Sie durch wiederholtes Drücken der Leertaste durch die Cockpits in der Reihenfolge, in der diese abgeflogen sind. Sind Sie erst einmal durch alle Cockpits der Jäger und Kamikazeraketen gegangen, können Sie zum Haupt-Cockpit zurückkehren.

3.5 MASCHINENRAUM

Rufen Sie den ***Maschinenraum*** (die "E"-Taste) ab. Daraufhin erscheint ein Bild pulsierender, sich drehender Maschinen. Der Maschinenraum steuert das Potential Ihres Kriegsschiffes. Ziehen Sie Ihren Cursor durch den Maschinenraum, indem Sie den Joystick, die Maus oder die Pfeiltasten benutzen. Das Display auf dem unteren rechten Bildschirmteil zeigt die Funktionen dieses Sektors an (Hauptgeschütz, Laserkanonenturm usw.).

Die Handhabung des Maschinenraums ist sehr kompliziert, und nicht alle Einzelheiten werden in diesem Abschnitt behandelt (für weitere Informationen siehe Abschnitt 4.6). Es gilt im allgemeinen, daß ein Sektor effektiver arbeitet, je mehr Maschinen sich darin befinden.

Sie können Maschinenteile im Maschinenraum umherbewegen und einige auf Kosten anderer verbessern. Dabei paßt eine Komponente nur in einen dafür entworfenen Platz. Versuchen Sie, auf einige Maschinenteile zu klicken und diese im Maschinenraum umherzubewegen. Dazu müssen Sie Ihren Cursor über das gewünschte Maschinenteil ziehen und dann RETURN, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf drücken. Sie entfernen auf diese Weise eine Komponente, die daraufhin im Laderaum (der blassen Fläche auf der rechten Seite des Bildschirms) erscheint und jederzeit an einen anderen Ort plaziert werden kann. Um ein Maschinenteil zu bewegen, ziehen Sie den Cursor über eine leere Stelle und drücken dann RETURN, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf. Befindet sich ein passendes Maschinenteil in Ihrem Laderaum, springt dieses sofort an den passenden Platz. Wenn Sie den Zentralnavigator aus Ihrem Drehantrieb entfernen, vergessen Sie nicht, ihn wieder einzusetzen, bevor Sie den Maschinenraum verlassen, denn Ihr Schiff kann sonst nicht über Lichtgeschwindigkeit fliegen. Beachten Sie während Sie experimentieren, daß bei Entfernen wesentlicher Maschinenteile andere aufhören zu arbeiten und erst wieder normal funktionieren, wenn Sie dieses Maschinenteil wieder eingesetzt haben.

Zu Beginn verfügt Ihr Maschinenraum über zahlreiche leere Einbaustellen, und wenn Sie zusätzliche Maschinenteile finden, können Sie die Startkonfiguration Ihres Schiffes verstärken. Im Kampf werden Schäden an Ihrem Schiff anhand von zerstörten (ausgebrannten) Maschinenteilen dargestellt. Um Reparaturen vorzunehmen, entfernen Sie das ausgebrannte Maschinenteil und ersetzen dieses mit einem neuen. Um Ihr Schiff zu verbessern, setzen Sie neue Maschinenteile an zuvor leere Stellen.

Sie können sich zusätzliche Komponenten verschaffen, indem Sie entweder ein Alien-Schiff angreifen und Maschinenteile aus dem Wrack plündern, oder indem Sie mit freundlich gesinnten Aliens Handel betreiben.

Wenn Sie den Maschinenraum verlassen möchten, drücken Sie die ESCAPE-Taste, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren. Im allgemeinen können Sie die ESCAPE-Taste immer dazu benutzen, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren. Um jedoch den Laserkanonenturm, das Haupt-Cockpit, einen Jäger oder eine Kamikaze-Rakete zu verlassen, müssen Sie anstelle der ESCAPE-Taste die Leertaste drücken.

3.6 INTERSTELLARE NAVIGATION

Rufen Sie ***Navigation*** (die "N"-Taste) ab. Ihr Hauptbildschirm geht auf eine rotierende 3-D-Repräsentation des Hyades-Sternhaufens über. Jeder leuchtende Punkt, stellt ein anderes Sternensystem dar. Ihr eigenes Raumschiff erscheint als andersfarbiger Punkt umrandet von einem kleinen Quadrat. Beachten Sie die Linie, die von Ihrem Schiff zu einem naheliegenden Stern verläuft. Rufen Sie ***Nächstes Sternensystem wählen*** (die ">"-Taste, Joystick-Knopf 2 oder rechter Mausknopf) ab, so springt diese Linie auf einen anderen Stern über. Rufen Sie V***orheriges Sternensystem wählen*** (die "<"-Taste, Joystick-Knopf 1 oder linker Mausknopf) ab, so schaltet sie auf den vorherigen Stern um.

Das Sternensystem, auf das die Linie zuläuft, stellt das momentan gewählte Ziel Ihres Schiffes dar. Wenn Sie Ihren Drehantrieb einschalten (Ihr Schiff fliegt dabei mit Überlichtgeschwindigkeit), visiert Ihr Schiff dieses Sternensystem an.

In der unteren rechten Ecke des Bildschirms wird Ihr restlicher Treibstoff angezeigt. In der unteren linken Ecke dagegen können Sie sehen, wieviel Treibstoff Sie benötigen, um Ihr gewähltes Reiseziel zu erreichen. Versuchen Sie NIEMALS zu einem Sternensystem zu fliegen, wenn Sie nicht über ausreichenden Treibstoff verfügen! Sie stranden damit Ihr Schiff im Weltraum! Ihnen bleibt dann nichts anderes übrig, als sich mit der ***Fluchtkapsel*** (Shift - Escape) ein neues Schiff zu holen.

Rufen Sie nun mehrere Male hintereinander ***Nächstes Sternensystem wählen*** ab und beobachten Sie dabei, wie die Linie von einem Sternensystem zum anderen springt. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten für die Optionen ***Nächstes*** und ***Vorheriges*** das System, welches genau 102 Treibstoffeinheiten für den Flug benötigt - es hat eine Sonne und zwei kleine Planeten. Haben Sie es gefunden, rufen Sie die Option ***Drehantrieb*** (die "S"-Taste) ab, um loszufliegen.

Es kann passieren, daß Sie, während der Drehantrieb aktiviert ist, auf ein Alien-Schiff treffen. Erscheint eine Nachricht "UNKNOWN ALIEN ATTACKING" (UNBEKANNTE ALIENS GREIFEN AN) unter Ihrem Haupt-Aussichtsbildschirm, rufen Sie die Option ***Notdrehantrieb*** ("Alt" gedrückt

halten und die "S"-Taste betätigen) ab, um dem Kampf aus dem Weg zu gehen und Ihre Reise fortzusetzen. Erscheint jedoch die Nachricht "PROXIMITY OVERLOAD. PRESS ANY KEY TO ATTACK" (WARNUNG VOR UNMITTELBARER GEFAHR. EINE BELIEBIGE TASTE DRÜCKEN, UM ANZUGREIFEN), dann unternehmen Sie nichts. In wenigen Sekunden löst sich die Gefahr auf und Sie können Ihre Reise fortsetzen.

3.7 ABBAU VON BODENSCHÄTZEN UND RÜCKKEHR ZUR HEIMBASIS

Sie sind nun in einem Sternensystem angekommen. Hier scheint es nichts zu geben. Normalerweise bedeutet dies, daß der Planet unbewohnt ist. Rufen Sie die ***Sonde*** (die "P"-Taste) ab, um ganz sicher zu gehen. Ihre Sonde wird daraufhin im Boden bohren. Kurz darauf zeigt der Informationsschirm des Haupt-Aussichtsbildschirms an, auf was die Sonde bei der Bohrung gestoßen ist. Sie erkennen dabei, daß hier wirklich niemand gelebt hat. Sie können nun ungestört auf diesen Planeten Bodenschätze abbauen. Wäre jedoch eine Alienrasse anwesend, könnten Sie keine Bohrungen durchführen.

Bewegen Sie den Joystick, die Maus oder benutzen Sie eine der Pfeiltasten, um einen der zwei Planeten des Sternensystems zu wählen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, rufen Sie die Option ***Bodenschätze abbauen*** (die "M"-Taste) ab, um die Bodenschätze dieser Welt abzubauen. Das Bild des Planeten gibt nun an, daß Sie auf Wasser gestoßen sind, welches Ihr Schiff automatisch aufnimmt. Wählen Sie nun den anderen Planeten und bauen Sie dort die Bodenschätze auf dieselbe Weise ab. Sie haben nun zwei Wassereinheiten aufgenommen. Da Ihr Schiff nur drei Abbaukomplexe mit sich führt, können Sie nun nur noch auf einem weiteren Planeten Bodenschätze abbauen und müssen dann zu Ihrer Heimbasis zurückkehren, um weitere Bergbaukolonien aufzunehmen.

Fliegen Sie jetzt nach Hause. Sind Sie in Ihrer Heimbasis angekommen, wird Ihr Schiff neu aufgetankt und alle benutzen Raketen-Chassis ersetzt. Verlassen Sie zuerst einmal den Informationsschirm, indem Sie ESCAPE drücken. Sie befinden sich nun auf dem Navigationsbildschirm. Solange Sie sich dort aufhalten, rufen Sie die Option ***Heim*** (die "H"-Taste) ab. Ihre Navigationslinie richtet sich daraufhin auf Ihre Heimbasis. Aktivieren Sie jetzt den ***Drehantrieb,*** um nach Hause zurückzukehren. Benutzen Sie wieder ***Notdrehantrieb,*** um angreifenden Aliens auszuweichen.

Es besteht eine geringe Möglichkeit, daß Sie Ihren Navigator beschädigen, wenn Sie den Notdrehantrieb zu oft benutzen, wobei Ihr Schiff verloren im Weltraum schwebt und nicht weiterfliegen kann. In diesem Fall sollten Sie die ***Fluchtkapsel*** (Shift - Escape) benutzen, um zurück zum Start zu gelangen, wo Sie ein neues Schiff erhalten.

3.8 MIT ALIENS SPRECHEN

Wenn Sie die automatische Neuausrüstung Ihres Schiffes in Ihrer Basis beendet haben, kehren Sie zum Navigationsbildschirm (mit der "N"-Taste) zurück. Benutzen Sie die Tasten für die Optionen ***Nächstes*** und ***Vorheriges*** und suchen Sie nach einem Sternensystem, zu dem Sie mit 202 Treibstoffeinheiten reisen können. Aktivieren Sie nun den ***Drehantrieb,*** um dort hinzufliegen, und wenn nötig wieder den Notdrehantrieb.

Sind Sie im außerirdischen Sternensystem angekommen, werden Sie die Sternenbasis der Aliens aus dem Nebel auftauchen sehen. SEIEN SIE VORSICHTIG! Wenn Sie auch nur eine Waffe abschießen oder einen Jäger starten, werden die Aliens Sie angreifen. Auch wenn Sie sich zu sehr der Basis nähern, kann es passieren, daß die Aliens dies als Angriffsmanöver interpretieren. Im Falle, daß Sie wirklich angreifen möchten, wäre dies die richtige Vorgehensweise - doch im Normalfall (wie jetzt) möchten Sie nur mit den Aliens sprechen und vielleicht sogar Handel betreiben.

Um ein Gespräch mit den Aliens einzuleiten, rufen Sie die ***Sonde*** (die "P"-Taste) ab. Daraufhin erscheint der Übersetzerschirm mit einem Alien oben oder auf der Seite, während seine Mitteilung in der Mitte erscheint.

Die Ihnen zur Verfügung stehenden Antworten sind unten aufgelistet, wobei sich jeweils ein Knopf neben jeder dieser Optionen befindet. Wenn Sie die Einführungsanweisungen richtig befolgt haben, sollten Sie sich nun bei den Fel, einer merkwürdigen Alienrasse mit Rüsseln, befinden. Er sagt folgendes:

"WE ARE THE FEL. WHAT DO YOU WISH?"
(WIR SIND DIE FEL. WAS WOLLT IHR?)

Darunter erscheinen Ihre Antwortmöglichkeiten:

- Information
- Leave (Planeten verlassen)
- Trade (Handel betreiben)
- Fight (Kämpfen)
- Peace Treaty (Friedensvertrag)

Bedienen Sie sich Ihres Joysticks, des Maus-Cursors oder der Pfeiltasten, um die Knöpfe neben den Antworten zu markieren. Klicken Sie einen Knopf

an (Enter, Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf), um die Antwort zu aktivieren. Experimentieren Sie, indem Sie "Information" und "Friedensvertrag" drücken und durch einige Auswahlen gehen. Egal welchen Bildschirm Sie abrufen, versuchen Sie nicht "Handeln", "Planet verlassen" oder "Kämpfen" zu drücken. Haben Sie erst einmal alles Wissenswerte durch Wahl Ihrer Optionen in Erfahrung gebracht, dann drücken Sie "Handeln". Sie gehen auf diese Weise zum Handelsdisplay (siehe nächste Seite) über.

3.9 HANDEL MIT ALIENS

Der Handelsbildschirm wird für den Handel mit Aliens benutzt. Sie verwenden für alle dasselbe Interface. Auf der rechten Seite des Bildschirms sind die Komponenten aufgelistet, die der Alien Ihnen zum Kauf anbieten kann. Auf der linken Seite des Bildschirms wird eine Liste der Komponenten gezeigt, die sich im Laderaum Ihres Schiffes befinden. Zur Zeit haben Sie höchstwahrscheinlich nur *Computerdisketten,* die alle eine "Handelseinheit" wert sind. Am unteren Bildschirmrand befinden sich mehrere Knöpfe, mit denen Sie den Handel einleiten oder Informationen einholen können.

Während Sie Ihre Maus oder den Joystick bewegen (oder Pfeiltasten benutzen), legt sich ein Kasten um die verschiedenen Komponenten. Wenn Sie keine Maus benutzen, drücken Sie die Leertaste, um Ihre Steuerung von der oberen Bildschirmhälfte (wo die Komponenten sind) auf die untere Bildschirmhälfte (wo sich die Steuerungsknöpfe befinden) zu schalten. Wenn sich ein Kasten um eine Komponente gelegt hat oder einer der Knöpfe markiert ist, betätigen Sie die RETURN-Taste, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf, um diese Komponente oder den Knopf zu aktivieren.

Klicken Sie einmal auf Ihre Computerdisketten. Die Gesamtanzahl der Computerdisketten in Ihrem Laderaum vermindert sich daraufhin um einen, und ein Bild der Computerdiskette erscheint auf der rechten Seite im zentralen Handelsbereich. Klicken Sie nun auf den an unterster Stelle aufgelisteten Gegenstand, den der Alien zum Handel anbietet - Treibstoff. Das Treibstoff-Icon verschwindet daraufhin und erscheint im zentralen Handelsbereich auf der Bildschirmseite des Aliens. Klicken Sie nun auf ACCEPT TRADE DEAL (Geschäft annehmen). Sie haben somit eine Computerdiskette gegen Treibstoff eingehandelt. Jedesmal wenn Sie Treibstoff von einem Alien kaufen, werden Ihre Treibstofftanks voll aufgefüllt, wobei es nicht darauf ankommt, über wieviel Treibstoff Sie zu diesem Zeitpunkt verfügen.

Zweites Beispiel! Wählen Sie die zweite Komponente von oben auf der Bildschirmseite des Aliens (dabei handelt es sich um einen Beschleuniger).

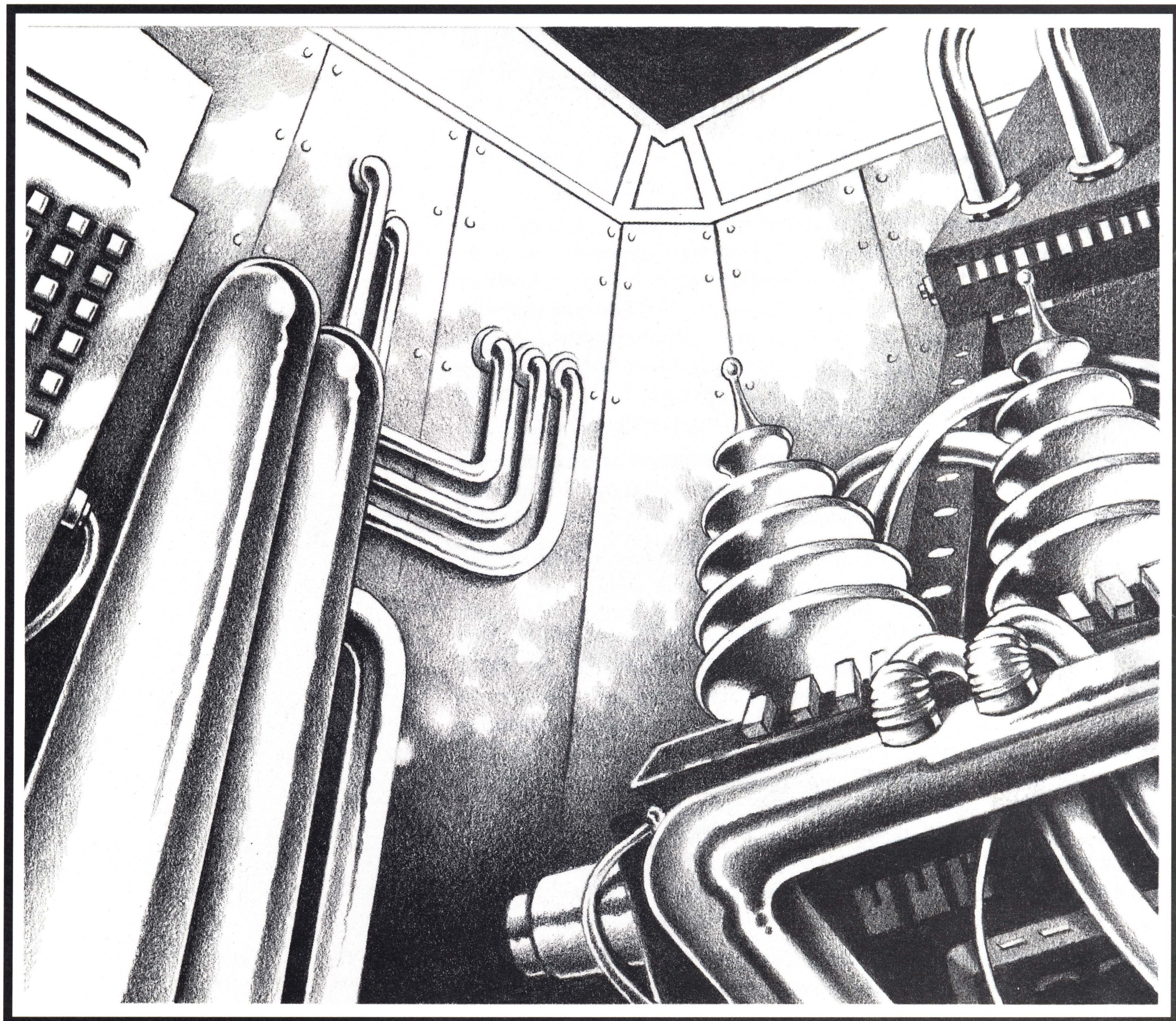
Ziehen Sie Ihren Wahlkasten über Ihre Computerdisketten und klicken Sie zweimal an. Die zwei Computerdisketten erscheinen daraufhin in der Mitte des Bildschirms. Klicken Sie wieder auf ACCEPT TRADE DEAL. Sie haben sich nun einen neuen Beschleuniger als Austausch für die zwei Computerdisketten erworben. Falls Sie dabei einen Fehler begehen, können Sie den potentiellen Handel rückgängig machen und neu beginnen, indem Sie auf CANCEL TRADE DEAL (Geschäft abbrechen) klicken.

Wählen Sie nun VIEW ENGINE ROOM (Maschinenraum abrufen). Sie gehen auf diese Weise zum Maschinenraum Ihres Raumschiffes über, in dem Sie Ihre neuen Maschinenteile einbauen können. Ziehen Sie Ihren Cursor über den hinteren Schutzschirm-Generator und klicken Sie einmal auf den leeren Einbauplatz, der die Form eines Beschleunigers hat. Der Beschleuniger sollte nun in die Lücke springen. Sie haben auf diese Weise Ihre hinteren Schutzschirm-Generatoren verbessert. Betätigen Sie die ESCAPE-Taste, um den Maschinenraum wie üblich zu verlassen.

Sie haben nun einen erfolgreichen Handel durchgeführt. Klicken Sie jetzt auf EXIT TRADE, um den Handelsbildschirm zu verlassen. Klicken Sie zuletzt auf LEAVE, um die Fel zu verlassen.

Sind Sie erst einmal in Ihr Haupt-Cockpit zurückgekehrt, werden Sie erkennen, daß die Treibstoffanzeige wieder auf Normal steht.

Wir gratulieren! Sie haben nun die Einführung vollendet. Sie können jetzt entweder das Spiel neu starten oder von hier aus weiterspielen. Viel Glück!



4. BEDIENUNG IHRES RAUMSCHIFFES

4.1 HAUPT-COCKPIT

4.1.1 BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Haupt-Aussichtsbildschirm: Der Haupt-Aussichtsbildschirm in der Mitte des Cockpits nimmt den größten Teil des Schirms vor Ihnen ein und bietet Ihnen eine Sicht nach vorn aus Ihrem Raumschiff. Für maximale Leistungsfähigkeit und um Sie nicht zu verwirren, zeigt dieser immer gerade nach vorn. Um einen Blick auf Ihr Schiff zu werfen, schalten Sie auf Ihren Laserkanonenturm um und drehen Sie das Sichtfeld von dort aus (siehe 4.3.2 für weitere Einzelheiten).

Das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms zeigt an, wo das Hauptgeschütz beim Abfeuern treffen wird. Anhand dessen können Sie auch erkennen, ob Sie sich außer Reichweite befinden. Wenn das Schiff in der Nähe des Fadenkreuzes sich in Reichweite begibt, blinkt das Fadenkreuz auf. Ziehen Sie es nun über das gegnerische Schiff, um es mit Ihrem Hauptgeschütz anzuvisieren.

Auf dem Haupt-Aussichtsbildschirm sind außerdem die Zielklammern sichtbar, die das zur Zeit anvisierte feindliche Schiff anzeigen.

Hauptgeschütz-Anzeige: Diese befindet sich in der oberen linken Ecke des Bildschirms, wobei die linke Seite dieser Anzeige allgemeine Angaben über den momentanen Status Ihres Hauptgeschützes macht. Siehe unten unter "Schiffssysteme" für weitere Einzelheiten.

Wenn Sie Ihr Hauptgeschütz abfeuern, dauert es zwischen 3 und 13 Sekunden (entsprechend Ihrer Kanonenkomponenten), bevor es wieder einsatzbereit ist. Die rechte Seite der Anzeige gibt an, wie lange es dauern wird, bis Sie Ihr Hauptgeschütz wieder abfeuern können. Beim Abfeuern verdunkelt sich das Display. Während es wieder Energie auftankt, erhellt es sich nach und nach von unten nach oben. Ist die obere Linie erleuchtet, sind Ihre Kanonen wieder startbereit.

Raketen-Chassis: Ihr Raumschiff kann bis zu 10 Raketen-Chassis mit sich führen. Die Angabe unter der Hauptgeschütz-Anzeige teilt Ihnen

genau mit, wieviele Chassis Sie noch übrig haben. Das Starten einer Kamikaze, eines Jägers oder einer Fernlenkrakete verbraucht jeweils ein Chassis. Während Sie diese starten, verdunkeln sich die Chassis-Icons.

Geschwindigkeits-Leistenhologramm: Die linke Leiste (unter dem Raketen-Chassis) zeigt die momentane Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes an. Je höher diese Leiste ist, desto schneller bewegt sich Ihr Schiff vorwärts.

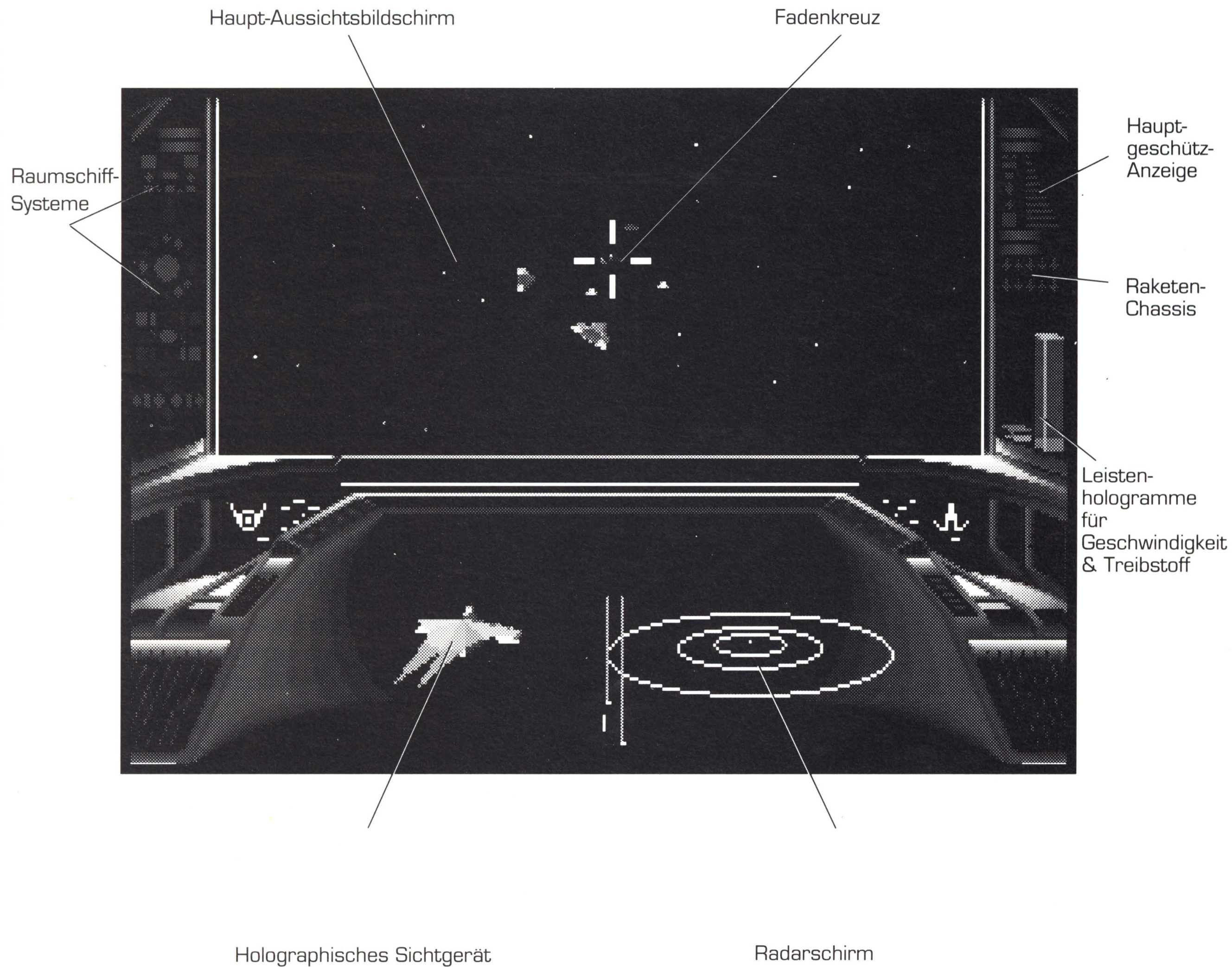
Treibstoff-Leistenhologramm: Die rechte Leiste (unter dem Raketen-Chassis) zeigt an, über wieviel Treibstoff Sie noch verfügen. Je höher die Leiste ist, desto mehr Treibstoff haben Sie. Wenn Sie eine genaue Angabe über Ihren restlichen Treibstoff benötigen, gehen Sie zur Navigationssternenkarte (die "N"-Taste) über und schauen Sie in der unteren rechten Bildschirmecke nach.

Der Radarschirm: Befindet sich unter dem Haupt-Aussichtsbildschirm auf der rechten Seite. Hier erscheinen alle Objekte, die sich um Ihr Schiff herum aufhalten. Das Feld ist immer auf Ihr momentanes Schiff zentralisiert und wendet sich in dieselbe Blickrichtung.

Andere Schiffe oder bedeutende Objekte (wie Raketen) erscheinen auf dem Sichtgerät als Punkte. Das von Ihnen momentan anvisierte Schiff wird durch einen Punkt dargestellt, der von einem Kasten eingefaßt ist. Schiffe, die sich über oder unter Ihrem Raumschiff befinden, weisen eine Linie auf, die sich vom Rumpf Ihres Fahrzeuges nach oben oder nach unten zu diesen Schiffen zieht. Die größten Schiffe werden durch etwas größere Punkte als die der kleineren dargestellt. Fernlenkraketen und Waffen, die im Kampf abgefeuert werden, sind durch Punkte in einer anderen Farbe gekennzeichnet und nicht durch eine Linie mit Ihrem Raumschiff verbunden.

Holographisches Sichtgerät: Dieses befindet sich unter dem Haupt-Aussichtsbildschirm auf der linken Seite. Wenn Sie in Richtung außerirdischer Schiffe blicken, ist immer eines davon anvisiert. Begeben Sie sich zum ersten Mal in einen Kampf, wählt der Computer Ihres Schiffes automatisch ein außerirdisches Schiff als Ziel. Sie können die Zielsetzung verändern, indem Sie die Option ***Zieländerung*** (die "T"-Taste) abrufen. Das anvisierte Schiff erscheint daraufhin auf dem holographischen Sichtgerät, welches sich unter dem Haupt-Aussichtsbildschirm rechts vom Radarschirm befindet. Über dem

HAUPT-COCKPIT



anvisierten Schiff können Sie eine leuchtende Linie erkennen. Die Länge dieser Linie zeigt die Stärke des Schiffrumpfes an. Während das anvisierte Schiff beschädigt wird, breitet sich eine blinkende Farbe von den äußeren Enden über die Rumpfstärke-Linie aus, die das Ausmaß des Schadens anzeigt. Hat sich diese blinkende Farbe z.B. über die Hälfte dieser Linie ausgebreitet, wurde die Hälfte des Schiffrumpfes beschädigt. Behalten Sie diese Linie im Auge, um zu sehen, wie schwach oder stark Ihr Gegner ist.

Wurde das anvisierte Schiff zerstört, schaltet Ihr Computer sofort auf ein anderes Ziel um.

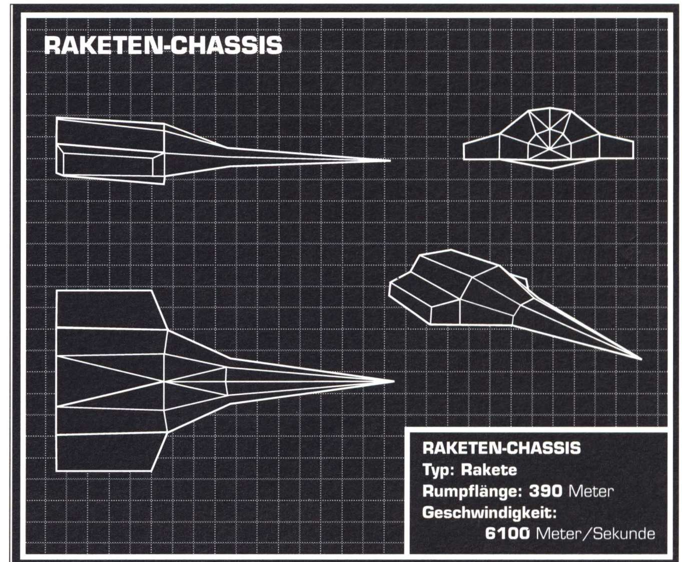
Schiffssysteme: Oben auf der linken Seite des Haupt-Cockpits befindet sich eine Repräsentation der internen Systeme Ihres Raumschiffes. Haben Sie sich erst einmal mit der Anlage Ihres Maschinenraums vertraut gemacht, werden diese Schaubilder Ihnen bekannt sein. Die von oben nach unten repräsentierten Systeme sind: Schutzschirm-Generatoren, Drehantrieb, Laserkanonenturm und Triebwerkrampe. Das Hauptgeschütz befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms links neben der Hauptgeschütz-Anzeige (siehe oben). Alle vorhandenen Komponenten dieser Anzeigen erscheinen in einer hellen Farbe, alle nicht vorhandenen werden verdunkelt dargestellt. Wenn eine Komponente inaktiv ist, bleibt sie zwar sichtbar, doch in einer dunkleren Farbe, als die aktive Komponente. Wurde eine Komponente zerstört und ist ausgebrannt, flackert diese hell auf, bis sie durch ein neues Maschinenteil ersetzt wurde.

Sie können keine Komponenten vom Haupt-Cockpit aus ersetzen oder einstellen. Das System-Display des Schiffes stellt nur eine informative Anzeige dar. Um Ihr System zu reparieren, müssen Sie daher in den Maschinenraum gehen.

4.1.2 TRIEBWERKSTEUERUNGEN

Ihr Schiff ist mit nach hinten feuernden Triebwerken für Manöver bei Unterlichtgeschwindigkeit ausgestattet. Ihre Bedienung ist ziemlich einfach. Um Ihr Schiff in Bewegung zu setzen, rufen Sie die Option ***Geschwindigkeit erhöhen*** (die Plustaste) ab. Um die Geschwindigkeit weiter zu erhöhen, drücken Sie die Plustaste noch einmal. Möchten Sie jedoch so schnell wie möglich die Höchstgeschwindigkeit erreichen, rufen Sie die Option ***Höchstgeschwindigkeit*** ab ("Alt" gedrückt halten und die Plustaste betätigen). Um die Geschwindigkeit zu drosseln, aktivieren Sie ***Geschwindigkeit verringern*** (die Minustaste) oder ***Stop*** ("Alt" gedrückt halten und die Plustaste betätigen).

Lenken Sie Ihr Schiff mit den Pfeiltasten, dem Joystick oder der Maus. Zu Beginn ist Ihr Schiff auf "Flugzeugsteuerung" eingestellt. Wenn Sie also hochdrücken, senkt sich die Schnauze des Schiffes nach unten. Sollten Sie mit dieser Steuerungsmethode jedoch nicht zurechtkommen, bedienen Sie sich der Option ***Flugzeugsteuerungen*** ("Alt" gedrückt halten und die "A"-Taste betätigen), um zwischen den zwei Steuerungsmodi umzuschalten.



Sie können Ihr Schiff um die eigene Achse drehen, indem Sie den Joystick-Knopf 2 oder den rechten Mausknopf drücken, während Sie gleichzeitig versuchen, Ihr Schiff nach links oder rechts zu lenken. Die Schnauze Ihres Raumschiffes wird dabei während der Drehung um seine Längsachse weiterhin in dieselbe Richtung zeigen.

4.1.3

HAUPTGESCHÜTZ FEUERN

Feuern Sie das Hauptgeschütz, indem Sie die ENTER-Taste, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf drücken. Das Hauptgeschütz benötigt einige Sekunden, um sich nach dem Feuern wieder aufzuladen. Es kann daher passieren, daß es nicht auf Ihren Befehl reagiert, wenn Sie versuchen zu feuern, bevor es wieder betriebsbereit ist.

Der erfolgreiche Einsatz des Hauptgeschützes fordert Klugheit und gute Vorbereitung. Sie sollten Ihre Schüsse sorgfältig zielen und Ihre Kugeln nicht nur so schnell wie möglich wild in der Gegend umherschießen.

4.1.4

RAKETEN ABFEUERN

Feuern Sie eine Fernlenkrakete ab, indem Sie "G" drücken. Starten Sie eine Kamikaze, indem Sie "K" betätigen und einen Jäger, indem Sie "F" drücken. Jedesmal, wenn Sie eine Fernlenkrakete, eine Kamikaze oder einen Jäger starten, reduziert sich Ihr Vorrat an Raketen-Chassis um eine Einheit.

Die feindselige, elektronische Umwelt des Weltraumkampfes fordert Nerven aus Stahl. Ihr Schiff kann nicht mehr als vier Chassis gleichzeitig steuern.

Eine Fernlenkrakete richtet sich auf den anvisierten Feind in Ihrem holographischen Sichtgerät aus (siehe 4.1.1 oben). Wurde das feindliche Fahrzeug zerstört, bevor die Fernlenkrakete ihr Ziel trifft, zerstört sich die Rakete selbst.

Die Kamikazeraketen oder Jäger steuern Sie selbst. Siehe Abschnitt 4.4 für weitere Einzelheiten.

4.1.5 ABWURFKARGO

Wenn Sie von Weltraumpiraten angegriffen werden, verlangen diese von Ihnen eine bestimmte Anzahl von Komponenten. Wählen Sie die Option ***Abwurfkargo*** (die "J"-Taste drücken), wirft Ihr Schiffsladeraum die verlangte Anzahl an Komponenten ab, wobei die Piraten abziehen, ohne anzugreifen. Wenn Sie jedoch nicht über ausreichende Komponenten in Ihrem Laderaum verfügen, um die Piraten zufriedenzustellen, plündern diese stattdessen Ihren Maschinenraum.

"Abwurfkargo" kostet Sie weniger Komponenten als die Anwendung des Notdrehantriebs (vgl. 4.2.5), stellt jedoch nicht alle Aliens zufrieden.

4.2 NAVIGATIONSSTERNENKARTE

Bevor Sie für die Menschheit Anspruch auf eine Welt erheben oder Bergbaukolonien errichten, müssen Sie zuerst geeignete Welten finden. Wählen Sie vom Haupt-Cockpit die Option ***Navigieren*** (die "N"-Taste), um die Navigationssternenkarte abzurufen.

Die Navigationssternenkarte zeigt den gesammten Sternhaufen, der sich langsam im Weltall dreht. Mit den "Z"- und "X"-Tasten können Sie den Sternhaufen ***Heranzoomen*** oder ***Wegzoomen.*** Weiterhin ist es Ihnen möglich, mit den Pfeiltasten oder dem Joystick die Richtung zu verändern, in die sich der Sternhaufen dreht. Das System, in dem Sie sich momentan aufhalten, ist von einem Kasten eingefaßt.

Nachdem Sie ein Sternensystem besucht haben, erscheinen diese Systeme auf Ihrer Sternenkarte in einer anderen Farbe.

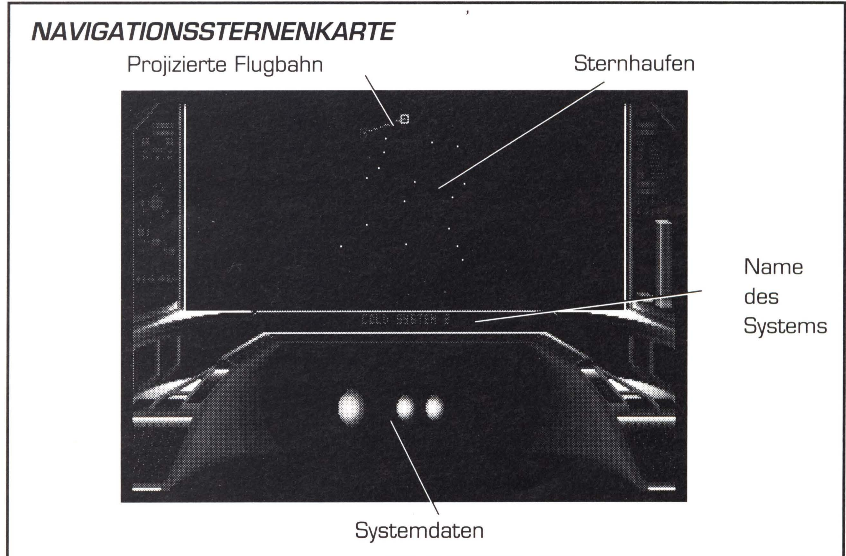
Wenn Sie ein Sternensystem wählen und dann die Option ***Information*** (die "I"-Taste) abrufen, erscheinen anstelle der Sternenkarte detaillierte Informationen über dieses System. Mit Hilfe der Pfeiltaste, des Joysticks oder der Maus können Sie individuelle Planeten dieses Systems wählen und detaillierte Informationen über diese abrufen.

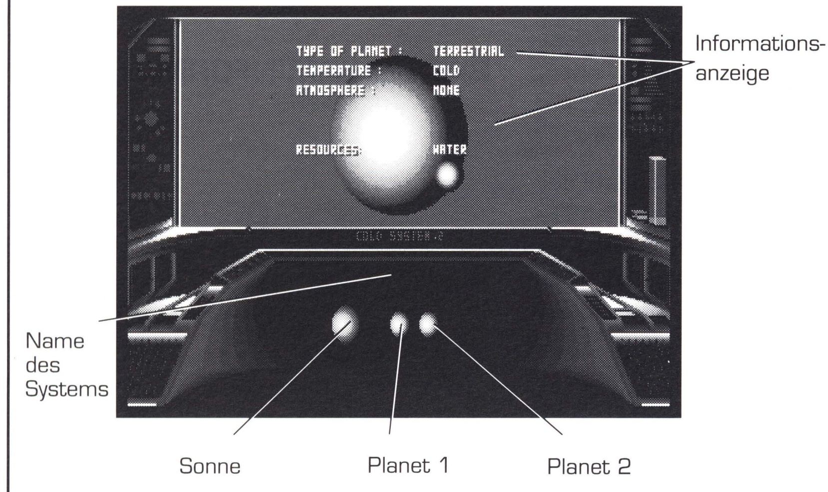
Der Informationsbildschirm listet den Typ jeder Welt, die Temperatur, die Atmosphäre und die dort vorhandenen Bodenschätze auf, sowie ob diese bewohnt oder unbewohnt ist. Es kann durchaus vorkommen, daß eine Welt zwar die richtige Temperatur und Atmosphäre besitzt, doch aus verschiedenen Gründen nicht von Menschen bewohnt werden kann. Ein berühmtes Beispiel dafür war eine Welt, die perfekt für die Menschen war, jedoch fürchterlich stank! Die Ursache dieses Gestanks wurde nie herausgefunden und die Welt nie kolonisiert.

4.2.1 BILDSCHIRMINFORMATIONEN

4.2.2 SYSTEMDATEN-BILDSCHIRMINFORMATIONEN

NAVIGATIONSSTERNENKARTE





INFORMATIONSBILDSCHIRM

Die genaue Informationsmenge, die Sie über ein Sternensystem erhalten, ist von Fall zu Fall verschieden. Wenn Sie ein bestimmtes System noch nie zuvor besucht haben, erscheinen auf dem Bildschirm nur Informationen über die Anzahl der Planeten und den Sonnentyp.

Haben Sie jedoch ein System schon einmal besucht, doch dieses nicht sondiert, erhalten Sie alle Informationen über das System außer den dort vorhandenen Bodenschätzen. Ist ein System bewohnt, können Sie es nicht sondieren - jegliche Sonden, die Sie aussenden, werden von den Bewohnern abgefangen und dazu benutzt, mit Ihnen zu kommunizieren.

Erst wenn Sie ein unbewohntes System sondiert haben, erhalten Sie alle Informationen darüber.

4.2.3 KURSWAHL

Wenn Sie die Taste für die Option ***Solarsystem wählen*** drücken, erscheint eine lineare Flugbahn (in drei Dimensionen) von Ihrem gegenwärtigen System zu anderen Sternensystemen. Während Sie durch diese anderen Systeme gehen, erscheint ein einfaches Schaubild jedes Systems auf Ihrem Video-Monitor (unter der Navigationssternenkarte). Hätten Sie gerne weitere Informationen über dieses System, rufen Sie die Option ***Information*** (die "I"-Taste) ab. Sie erhalten daraufhin weitere Daten (dies funktioniert jedoch nur, wenn Sie dieses System zuvor schon einmal besucht und sondiert haben).

Die Navigationssternenkarte verfügt weiterhin über ein Treibstoffverbrauch-Display. In der unteren rechten Ecke des Bildschirms wird die Treibstoffmenge Ihres Schiffes angezeigt, und in der unteren linken Ecke des Bildschirms wird angegeben, wieviel Treibstoff Sie für die Reise zum gewählten System benötigen.

Rufen Sie die Option ***Drehantrieb*** ("S"-Taste) ab, um zum gewählten System zu fliegen. Der ***Notdrehantrieb*** ("Alt" gedrückt halten und die "S"-Taste betätigen) kann ebenfalls von der Navigationssternenkarte aus

aktiviert werden, falls Sie bei einem aussichtslosen Kampf fliehen müssen.

Drücken Sie die ESCAPE-Taste, um von der Navigationssternenkarte zum Haupt-Cockpit überzugehen. Bei Verlassen der Navigationssternenkarte verbleibt das zuletzt gewählte Sternensystem im Gedächtnis des Navigationssystems Ihres Schiffes. Jedesmal, wenn Sie die Option ***Drehantrieb*** (die "S"-Taste) abrufen, fliegt Ihr Raumschiff automatisch auf dieses System zu. Seien Sie vorsichtig, daß Sie nicht das falsche Ziel im Speicher zurücklassen, besonders wenn es sich dabei um ein Ziel handelt, bei dem Ihnen der Treibstoff ausgehen würde!

4.2.4 BEDIENUNG DES DREHANTRIEBS

Normaler Flug mit Drehantrieb ist eintönig, da Sie einfach durch den Weltraum zu Ihrem gewählten System schießen und dabei nur die benötigte Treibstoffmenge verbrauchen. Befindet sich jedoch ein anderes Schiff in der Nähe Ihrer Flugroute, kann es passieren, daß dessen Drehantrieb bei Ihrem Schiff Störungen hervorruft. Jedes außerirdische Schiff, das Ihre Flugbahn kreuzt, erscheint bildlich auf dem holographischen Sichtgerät.

Handelt es sich bei dem außerirdischen Schiff um ein feindliches, erscheint unter dem Haupt-Aussichtsbildschirm die Meldung "(Name des Alien) SHIP ATTACKING (SCHIFF GREIFT AN). Sie werden daraufhin dazu gezwungen, den Drehantrieb auszuschalten und in den Kampf zu gehen.

Manchmal wartet der Alien, um zu sehen, was Sie als nächstes tun werden. In diesem Fall erscheint die Meldung "PROXIMITY ALERT. PRESS A KEY TO ATTACK." (WARNUNG VOR UNMITTELBARER GEFAHR. DRÜCKEN SIE EINE BELIEBIGE TASTE, UM ANZUGREIFEN.) Sie können sich nun dazu entscheiden, das außerirdische Schiff anzugreifen oder nicht. Möchten Sie angreifen, betätigen Sie eine beliebige Taste, wobei Sie den Gegner dazu zwingen, seinen Drehantrieb auszuschalten und sich in den Kampf zu begeben. Falls Sie jedoch nicht angreifen wollen, unternehmen Sie nichts. Nach einigen Sekunden verschwindet daraufhin die Kampfmöglichkeit.

Wenn Sie einen Friedensvertrag mit einer Alienrasse abgeschlossen haben, warnt der Computer Sie nicht über die Anwesenheit ihrer Schiffe. Tatsächlich werden Sie diesen Aliens im Weltraum nicht mehr begegnen.

Nachdem Sie Ihren Drehantrieb ausgeschaltet und ein außerirdisches Raumschiff bekämpft haben, können Sie nun zur Sternenkarte

zurückkehren. Beachten Sie, daß Ihr Schiff einen Teil des Weges zurückgelegt hat. Sie können Ihr Ziel ändern, wenn Sie möchten (Fliegen Sie z.B. zu einem anderen Ort, um im Kampf zerstörte Komponenten zu ersetzen), oder auch einfach die "S"-Taste für den ***Drehantrieb*** drücken, um Ihre Reise fortzusetzen.

Wenn Ihr Schiff in die Nähe einer Alien-Welt fliegt, ist es sehr wahrscheinlich, daß Sie dieser Alienrasse begegnen werden. Treffen Sie also auf Ihrer Flugroute fortwährend auf einen bestimmten außerirdischen Schiffstyp, kann dies ein Hinweis auf die Lage der geheimen Basis dieser Aliens sein.

4.2.5 BEDIENUNG DES NOTDREHANTRIEBS

Sind Sie einem feindlichen Fahrzeug deutlich unterlegen, verfügen Sie als letzten Ausweg über einen Verteidigungsmechanismus. Rufen Sie in diesem Fall die Option ***Notdrehantrieb*** ab ("Alt" gedrückt halten und die "S"-Taste drücken), um die Kampfszene mit Überlichtgeschwindigkeit zu verlassen, wobei Sie jegliche Verfolgungsmöglichkeit für Ihre Feinde zunichte machen. Der Notdrehantrieb wird Sie jedoch einiges kosten. Dabei werden die internen Systeme Ihres Raumschiffes so sehr überlastet, daß viele Komponenten zerstört werden. Sie sollten den Notdrehantrieb also nur in äußersten Notfällen benutzen.

Wenn Sie kein Ziel gewählt haben und versuchen, den Notdrehantrieb zu benutzen, erscheint eine Fehlermeldung. Um dies zu berichtigen, gehen Sie schnell zur Navigationssternenkarte über und wählen Sie ein nahegelegenes System. Schalten Sie dann den Notdrehantrieb ein.

4.3 LASERKANONENTURM

Sie können von Ihrem Haupt-Cockpit aus zum Laserkanonenturm übergehen, indem Sie die Leertaste drücken. Wenn Sie die Leertaste ein zweites Mal betätigen, rufen Sie das nächste aktive Cockpit ab. Verfügen Sie jedoch über keine aktiven Jäger oder Kamikazeraketen, bringt Sie die Leertaste zurück zum Haupt-Cockpit. Wenn Sie aktive Jäger oder Kamikazeraketen haben, gehen Sie mit Hilfe der Leertaste in das Cockpit des zuerst gestarteten Flugkörpers über. Das wiederholte Drücken der Leertaste bringt Sie daraufhin durch alle aktiven Schiffe, bis Sie wieder im Haupt-Cockpit angekommen sind.

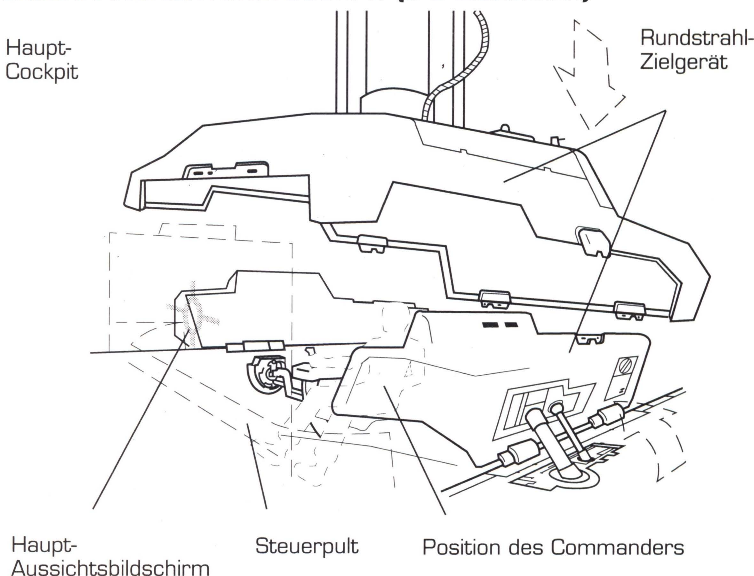
Der Laserkanonenturm ist fast störfleckenfrei und bietet Ihnen somit eine optimale Sicht. Unten auf dem Bildschirm befindet sich ein Radarschirm, der auf dieselbe Art und Weise funktioniert, wie der im Haupt-Cockpit. Siehe 4.1.1 für weitere Einzelheiten.

4.3.1 BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms zeigt an, auf welches Ziel Ihre Laserkanonen gerichtet sind. Anhand dessen können Sie auch erkennen, ob Sie sich außer Reichweite befinden. Wenn sich ein Schiff oder eine Rakete in Reichweite begibt und sich mehr oder weniger nah am Fadenkreuz befindet, verwandelt sich das Fadenkreuz in eine blinkende Zielmarke. Zentrieren Sie das Ziel innerhalb der Zielmarke, um es anzuvisieren.

Ihre Laserkanonen verfügen über eine zusätzliche Eigenschaft in Verbindung mit dem Geschützaufsatz. Die Laserkanonen-Strahlen werden so gezielt, daß sie automatisch auf dem nächstgelegenen Zielpunkt zusammenlaufen.

LASERKANONENTURM-COCKPIT (3-D ZIELVISIER)



4.3.2

STEUERUNGEN

Um mit Ihrem Laserkanonenturm zu zielen, schwenken Sie diesen einfach mit den Pfeiltasten, dem Joystick oder der Maus umher. Feuern Sie die Laserkanonen mit der ENTER-Taste, dem Joystick-Knopf 1 oder dem linken Mausknopf ab.

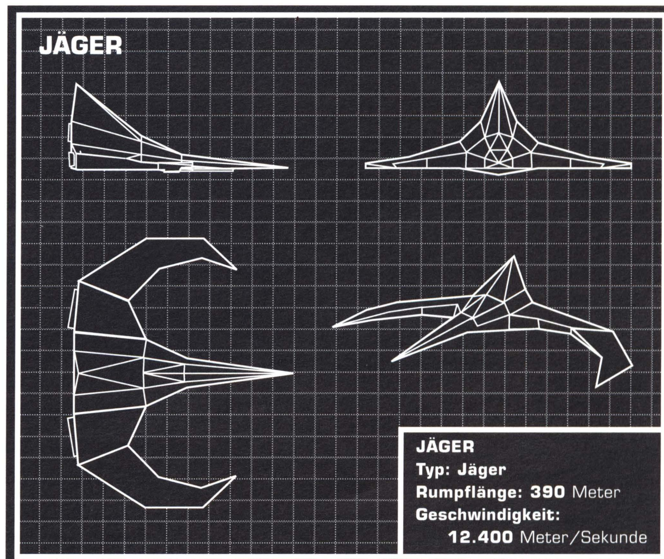
Sie können den Turm in die richtige Lage drehen, ohne den Zielpunkt zu verändern, indem Sie den Joystick-Knopf 2 oder den rechten Mausknopf gedrückt halten, während Sie nach links oder rechts schwenken.

4.4 STEUERUNG DER JÄGER/KAMIKAZERAKETEN

Ein Jäger ist ein kleines, mit Laserkanonen bewaffnetes Raumschiff. Seine Funktion besteht in der Zerstörung feindlicher Jäger und kleiner Raumschiffe. Er kann auch für die Zerstörung verwundbarer Punkte (wie Schutzschirm-Generatoren oder Laserkanonentürme) an größeren Schiffen eingesetzt werden.

Die Kamikazerakete ist ein kleiner, mit einem Sprengkopf bewaffneter Flugkörper. Sie kann zur Zerstörung von Schiffen jeder Größe eingesetzt werden, wobei zur Eliminierung der größten Raumschiffe unter Umständen mehrere Kamikazeraketen benötigt werden. Die Kamikaze rammt das feindliche Schiff und explodiert. Daher ist sie im Gegensatz zu den Jägern nicht wiederverwendbar.

Wenn Sie ein Jäger- oder Kamikaze-Chassis starten (entweder die "F"- oder die "K"-Taste drücken), wird eine Verbindung zwischen Ihrem Hauptschiff und dem kleineren Fahrzeug hergestellt, damit Sie diese Flugkörper direkt steuern können. Wird das Chassis zerstört, passiert Ihnen selbst nichts. Stattdessen kehren Sie zurück zum Haupt-Cockpit. Jäger und Kamikazeraketen werden nur im Kampf gegen feindliche Raumschiffe benutzt.



4.4.1 BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Laserleiste: Das Leistenhologramm auf der linken Seite zeigt die Betriebsbereitschaft der Laserkanonen Ihres Jägers an. Ist die Leiste ganz oben, können Sie einen langandauernden Schuß abfeuern (ENTER-Taste, Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf drücken). Während des Feuerns heizen sich die Laserkanonen auf, und die Leiste sinkt. Ist die Leiste ganz abgesunken, sind Ihre Laserkanonen überhitzt und erlauben Ihnen nur noch, periodische Schüsse abzufeuern. Wenn Sie den Kanonen jedoch ein wenig Zeit geben, sich wieder abzukühlen, steigt die Leiste nach und nach wieder an. Im allgemeinen haben einzeln abgefeuerte Schüsse eine größere Wirkung als ein ununterbrochener Schußhagel.

Kamikazeraketen haben keine Laserkanonen. Im Cockpit einer Kamikazerakete ist diese Anzeige daher nicht in Benutzung; das Laserkanonen-Hologramm befindet sich immer in der Nullstellung.

Geschwindigkeitsleiste: Das Leistenhologramm in der Mitte zeigt an, mit welcher Geschwindigkeit sich Ihr Raumschiff vorwärts bewegt. Je höher die Leiste, desto höher die Geschwindigkeit. Wenn die Leiste oben an der Skala angekommen ist, hat Ihr Schiff die Höchstgeschwindigkeit erreicht.

Wenn Sie eine Kamikaze fliegen, werden Sie bemerken, daß das zentrale Hologramm nicht über die Mitte hinaus steigt. Der Grund dafür ist, daß Kamikazeraketen eine geringere Höchstgeschwindigkeit haben als die Jäger (sie sind nur halb so schnell).

Schadensleiste: Das Leistenhologramm auf der rechten Seite zeigt die momentane strukturelle Stärke Ihres Jägers an. Je mehr Ihr Jäger beschädigt wird, desto weiter sinkt die Leiste ab. Ist die Leiste ganz abgesunken, wurde Ihr Jäger zerstört und Sie verlassen den Blickpunkt des Chassis.

Obwohl eine Kamikazerakete einen Schadensanzeiger hat, explodiert der tödliche Sprengkopf samt der Kamikaze beim Zusammenstoß. Daher sinkt die strukturelle Stärke der Kamikaze nie, und sie verfügt solange über ihre volle Stärke, bis sie zerstört wurde.

Radarschirm: Dieser funktioniert auf dieselbe Weise wie der Schirm des Haupt-Cockpits. Siehe 4.1.1 für weitere Einzelheiten.

Hauptschiff-Schadensangaben: Dieses Schaubild bietet einen grafischen Hinweis auf die Schäden, die der Trailblazer erlitten hat, während Sie sich in einem Jäger oder einer Kamikaze befinden. Teile des Schaubildes verändern bei Beschädigung ihre Farbe. Unten auf der Anzeige erscheint dann eine Meldung über das soeben beschädigte System.

Wenn Sie sich Sorgen um die Schäden machen, die sich Ihr Trailblazer während Ihrer Abwesenheit erleidet, können Sie in Ihr Haupt-Cockpit zurückkehren und die Steuerung dort übernehmen. Dabei überlassen Sie den Jäger oder die Kamikaze ihrem eigenen Schicksal oder rufen diese mit Hilfe der Option ***Chassis zurückholen*** (die "R"-Taste drücken) für spätere Einsätze zum Rumpf des Mutterschiffes zurück. Tun Sie dies nicht, fliegt

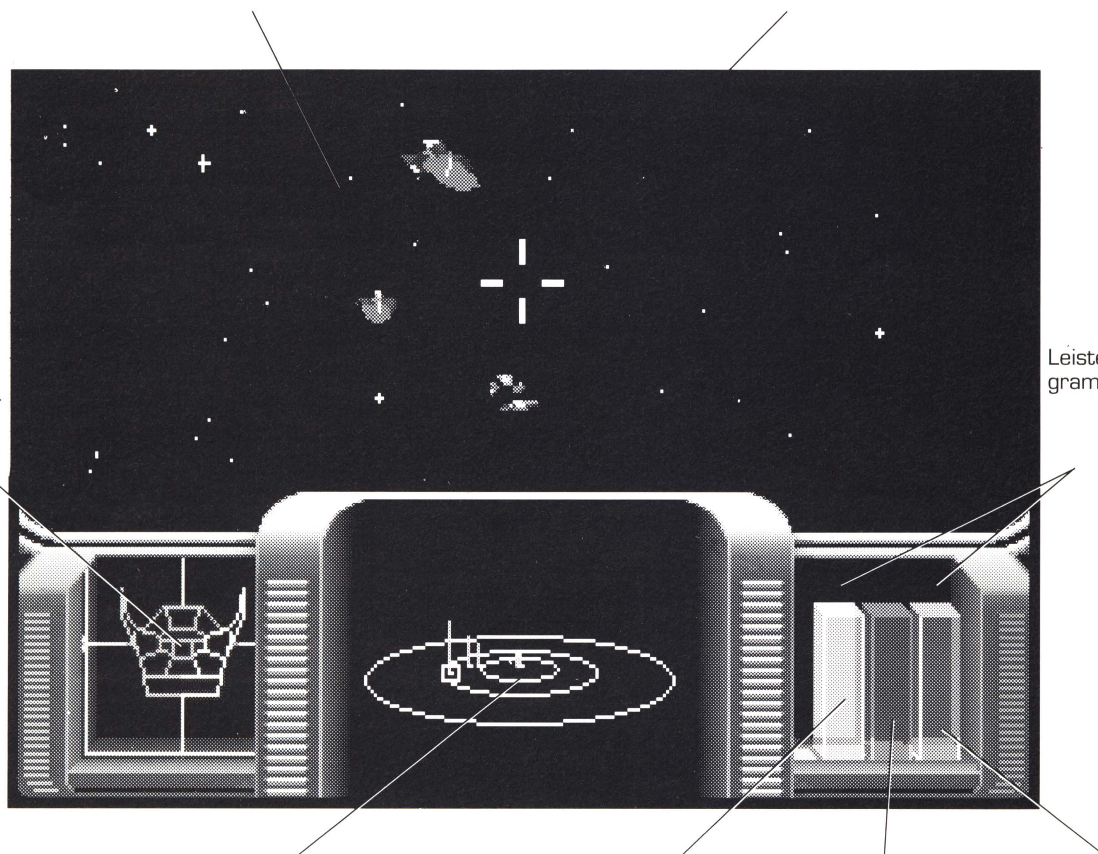
COCKPIT DES JÄGERS

Haupt-Aussichtsbildschirm

Fadenkreuz

Leistenholo-
gramme

Hauptschiff-
Schaden-
sangaben

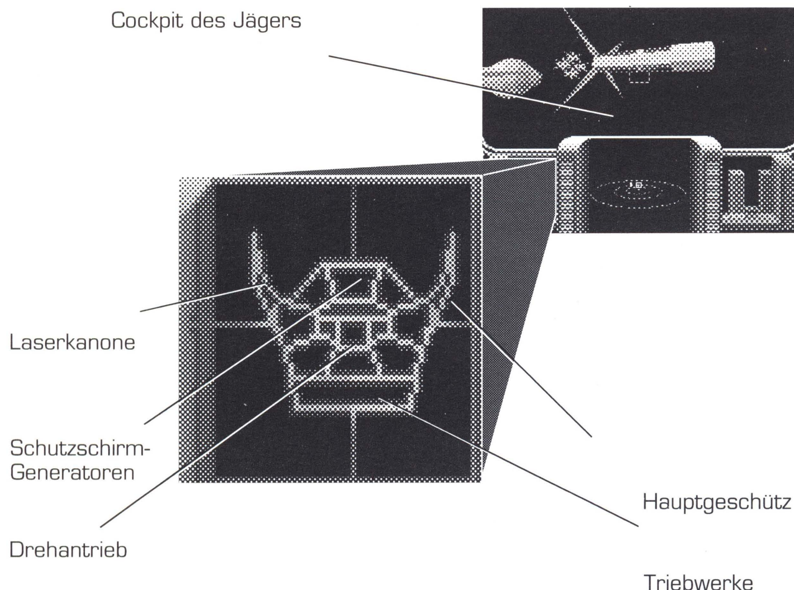


Radarschirm

Laserkanone

Geschwindigkeit

Schaden



das Chassis auf seinem zuletzt bestimmten Kurs weiter, bis es zerstört wird, oder bis Sie zurückkehren, um es zu steuern.

Fadenkreuz: Dies funktioniert auf dieselbe Weise wie das Fadenkreuz des Laserkanonenturms. Siehe 4.3.1 für weitere Einzelheiten.

4.4.2

STEUERUNGEN

Die Geschwindigkeitssteuerungen für Jäger und Kamikazeraketen sind mit denen des Hauptschiffes fast identisch; ***Höchstgeschwindigkeit*** (Shift gedrückt halten und Plustaste betätigen), ***Stop*** (Shift gedrückt halten und Minustaste betätigen) usw. Der einzige Unterschied in den Steuerungen ist die Option ***Geschwindikeit angleichen*** (die "M"-Taste), mit der Ihr Chassis sich der Geschwindigkeit eines feindlichen Schiffes anpassen kann, welches Sie momentan anvisiert haben. Diese Fähigkeit ist sehr nützlich für einen Jäger, der hinter einem langsameren Schiff fliegen und es mit Schüssen bombardieren möchte, bis es schließlich explodiert. Zwar ist diese Option für eine Kamikazerakete weniger brauchbar, doch steht sie auch hier zur Verfügung.Pour faire feu avec les blasters d'un chasseur, il suffit d'appuyer sur 'Enter', le bouton un du joystick ou le bouton gauche de la souris.

Um die Laserkanonen eines Jägers abzufeuern, drücken Sie einfach ENTER, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf.

Mit der Leertaste kehren Sie vom zuletzt gestarteten Chassis zurück zum Haupt-Cockpit. Von hier können Sie die Leertaste wieder betätigen, um zum Laserkanonenturm überzugehen, wobei der wiederholte Druck der Leertaste Sie in das zuerst gestartete aktive Chassis bringt. Gehen Sie mit Hilfe der Leertaste auf diese Weise nacheinander durch die verschiedenen Chassis im Einsatz, bis Sie schließlich wieder im Haupt-Cockpit angelangt sind.

4.5 MASCHINENRAUM-DISPLAY

Tips: Maschinenraum

• Außer den Verbindungsstücken sind alle Komponenten, die nicht pulsieren oder sich nicht drehen, nutzlos, da sie nicht an das restliche System angeschlossen sind. Sie können diese daher im Laderaum aufbewahren.

• Die Konverter entnehmen dem Drehantrieb Energie für andere Systeme. Je stärker Ihr Drehantrieb also ist, desto besser sind die anderen Systeme.

4.5.1 EINLEITUNG

Rufen Sie vom Haupt-Cockpit oder Laserkanonenturm den ***Maschinenraum*** (die "E"-Taste) ab, und Sie erhalten eine Liste der wichtigsten Teile Ihres Schiffes. Der Maschinenraum ist in fünf verschiedene Ladeplätze unterteilt, in denen sich eine Reihe verschiedener Maschinenteile befinden. Einige Komponenten können in mehreren Ladeplätzen benutzt werden.

In der oberen linken Ecke des Maschinenraums befindet sich der ***Schutzschirm-Generator.*** Dieser weist Lücken für bis zu 12 Komponenten auf, verfügt zu Anfang des Spiels jedoch nur über 10.

In der rechten oberen Ecke befindet sich der **Laserkanonenturm.** Dieser kann bis zu 13 Komponenten enthalten, hat zu Beginn des Spiels jedoch nur 7.

In der unteren rechten Ecke, unter dem Laserkanonenturm befindet sich die **Triebwerkrampe,** die bis zu 10 Komponenten enthalten kann, zu Beginn jedoch nur 6 vorweist.

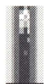
Etwas links vom Laserkanonenturm befindet sich das **Hauptgeschütz,** welches vertikal in der Mitte des Maschinenraumes steht und Einbaustellen für 7 Komponenten aufweist, von denen keine leer ist.

Links vom Hauptgeschütz, unter den Schutzschirm-Generatoren in der unteren linken Ecke des Maschinenraumes, befindet sich der runde **Drehantrieb.** Er weist Einbaustellen für bis zu 13 Komponenten auf, hat zu Beginn des Spiels jedoch nur 7. Der große runde Teil in der Mitte des Drehantriebs ist der Navigator, das wichtigste Maschinenteil, das Sie besitzen.

KOMPONENTEN-ICONS



Beschleuniger: Werden im Hauptgeschütz, in den Schutzschirm-Generatoren und im Drehantrieb benutzt, um die Leistungsfähigkeit des System zu verbessern.



Laserkanonen: Standardmodell. Werden nur im Laserkanonenturm verwendet. Notwendig für das Feuern aus dem Laserkanonenturm.



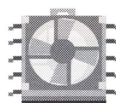
Brenner: Standardmodell. Werden nur auf der Triebwerkrampe benutzt. Notwendig für die Fortbewegung des Schiffes.



Konverter: Werden im Hauptgeschütz, in den Schutzschirm-Generatoren und auf der Triebwerkrampe verwendet, um dem Drehantrieb Energie zur Verbesserung der anderen Systeme zu entnehmen.



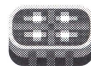
Verbindungsstücke: Werden im Laserkanonenturm, im Hauptgeschütz und in den Schutzschirm-Generatoren verwendet, um disparate Komponenten miteinander zu verbinden.



Radiatoren: Werden im Laserkanonenturm, im Hauptgeschütz und in den Schutzschirm-Generatoren benutzt, um die Leistungsfähigkeit des Systems zu verbessern.



Sekundärmechanismen: Standardmodell. Werden im Hauptgeschütz, in den Schutzschirm-Generatoren und auf der Triebwerkrampe verwendet, um andere Systeme zu verbessern.



Zielgerät: Cody-Modell. Das Zielgerät wird nur im Laserkanonenturm benutzt. Notwendig für das Abfeuern der Laserkanonen im Laserkanonenturm.

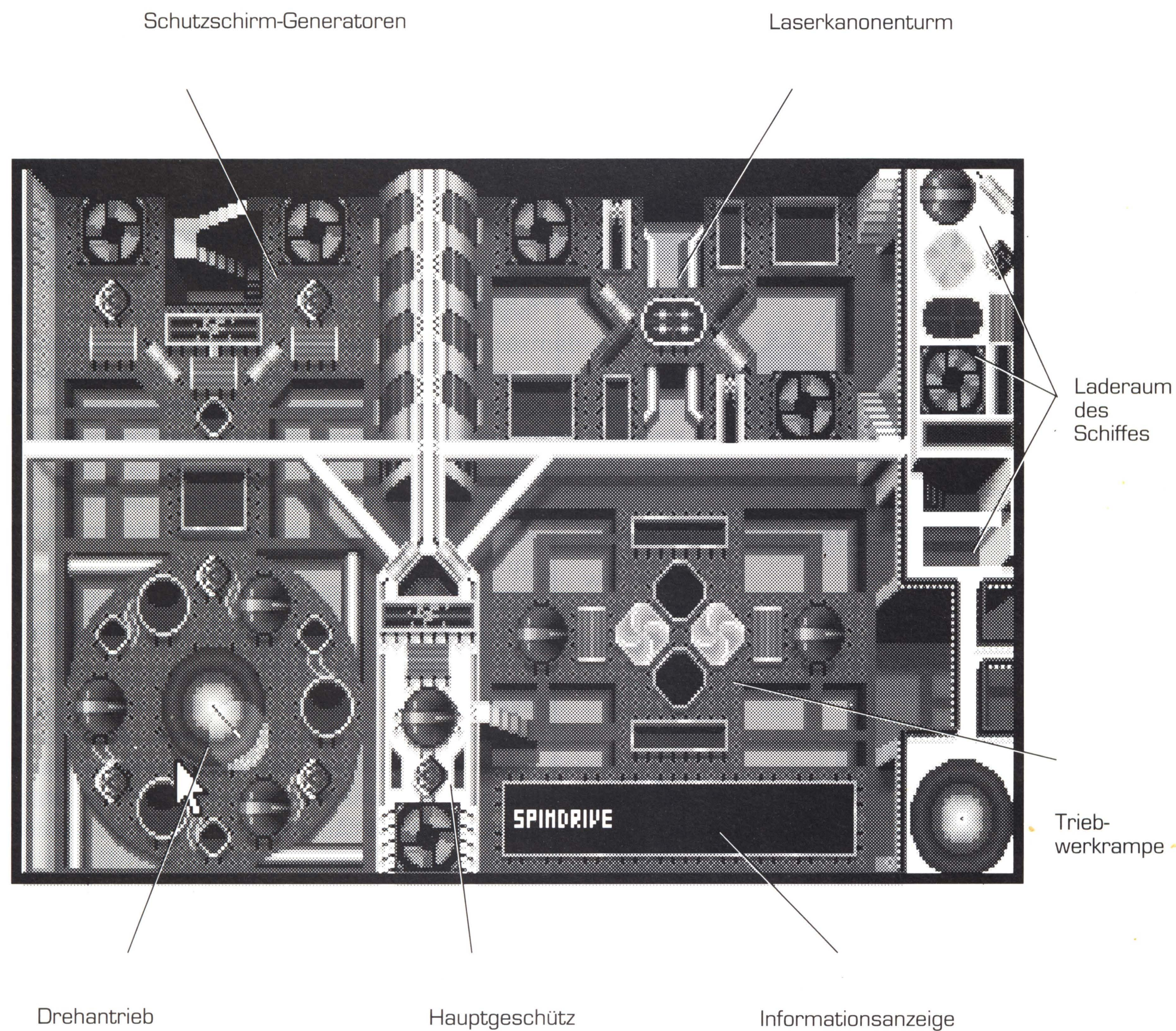


Turbinen: Werden im Hauptgeschütz, im Drehantrieb und auf der Triebwerkrampe verwendet, um die Systemfunktion zu verbessern.



Navigator: Vespucci-Modell. Der Navigator wird nur im Drehantrieb benutzt. Notwendig für Flüge bei Überlichtgeschwindigkeit.

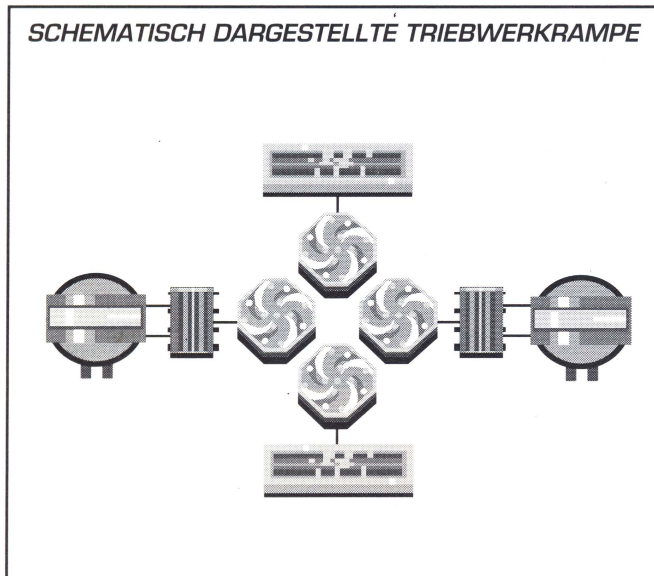
MASCHINENRAUM-BILDSCHIRM



Der Laderaum Ihres Schiffes befindet sich rechts auf dem Bildschirm und enthält Komponenten, die nicht in Betrieb sind, weil Sie sie entweder für den Handel mit Aliens aufbewahren oder in alle Lücken für diesen Maschinenteiltyp schon Komponenten eingebaut wurden. Ihr Laderaum kann eine enorme Menge an Maschinenteilen unterbringen. Es spielt keine Rolle, mit wievielen Komponenten Sie handeln oder wieviele Sie plündern. Sie brauchen sich keine Sorgen darüber zu machen, daß vielleicht bald kein Platz mehr im Laderaum ist.

Beschädigung, die sich Ihr Schiff beim Kampf zugezogen hat, zerstört Komponenten. Sie können die Schäden reparieren, indem Sie in den Maschinenraum gehen und ausgebrannte oder fehlende Komponenten mit neuen aus dem Laderaum ersetzen.

Um mit dem Maschinenraum zu interagieren, ziehen Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten den Cursor über eine Komponenten-Lücke. Klicken Sie auf diese Einbaustelle mit der ENTER-Taste, dem Joystick-Knopf 1 oder dem linken Mausknopf. Befindet sich jedoch momentan eine Komponente in der Lücke, so transferiert das Klicken dieses Maschinenteil in Ihren Laderaum. Die Einbaustelle ist somit leer, und wenn Sie nun auf diese klicken, wird automatisch eine passende Komponente aus Ihrem Laderaum eingesetzt (wenn Sie eine haben). Verfügen Sie jedoch über kein passendes Maschinenteil, hat das Klicken auf die leere Einbaustelle keine Wirkung.



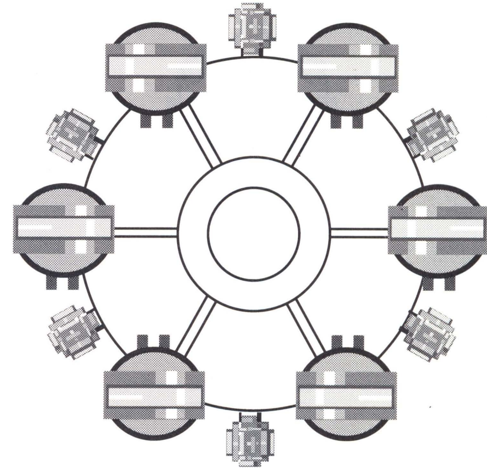
Wenn Sie den Cursor über eine Komponenten-Lücke im Laderaum des Schiffes ziehen, erhalten Sie genaue Informationen über die Maschinenteile, die Sie besitzen. Einige Komponenten gleicher Art unterscheiden sich jedoch in Ihrer Ausführung (z.B. gibt es drei Typen von Zielgeräten: Cody, Hickock und Oakley). Wenn Sie Komponenten mehrerer Ausführungen in Ihrem Laderaum haben, ruft das Klicken auf die entsprechende Lücke eine andere Ausführung ab. Klicken Sie dann auf eine passende Einbaustelle im Maschinenraum, wird die richtige Ausführung in die Lücke gesetzt.

4.5.2
TRIEBWERKRAMPE

Tips: Triebwerke

• Wenn Sie Ihre Triebwerke im Maschinenraum verbessern, vergessen Sie nicht, die Option ***Höchstgeschwindigkeit*** abzurufen ("Alt" gedrückt halten und Plustaste betätigen), wenn Sie zum Haupt-Cockpit zurückgekehrt sind, sonst fliegt Ihr Schiff weiterhin mit der zuvor bestimmten Geschwindigkeit.

SCHEMATISCH DARGESTELLTE DREHANTRIEB-EINHEIT



Die Triebwerkrampe steuert die Unterlichtgeschwindigkeits-Motoren. Die Komponenten, aus denen diese Rampe zusammengesetzt ist, bestimmen die Höchstgeschwindigkeit Ihres Schiffes im Kampf. Ihre anfängliche Konfiguration besteht aus zwei Brennern, von denen jeder an einen Konverter und eine Turbine angeschlossen ist. Zu Beginn des Spiels ist noch genügend Platz für zwei weitere Brenner vorhanden, die beide von einem Sekundärmechanismus verstärkt werden können.

Ihr Schiff ist ein gewaltiges Kriegsschiff. Es spielt keine Rolle, wie stark Ihre Triebwerke sind, das Schiff fliegt und manövriert immer auf gleichmäßige Art und Weise. Ist Ihnen also nach rasanter Geschwindigkeit und Reaktion zumute, springen Sie in einen Ihrer Jäger.

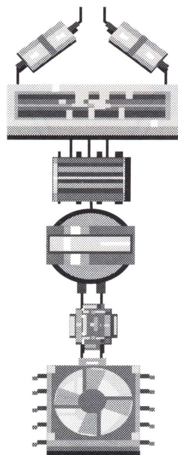
4.5.3
DREHANTRIEB

Tips: Drehantrieb

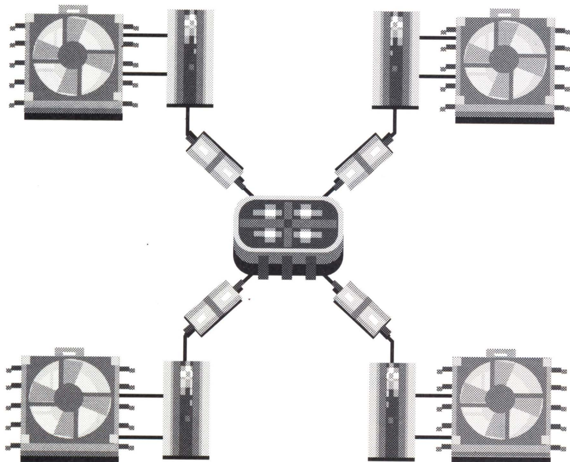
• Zu Beginn des Spiels verfügen das Hauptgeschütz Ihres Schiffes, die Triebwerkrampe und die Schutzschirm-Generatoren über genügend Turbinen und Beschleuniger, um Ihren Drehantrieb auf volle Kraft zu bringen. Auf diese Weise senken Sie den Treibstoffverbrauch so weit wie nur möglich. Sie sollten jedoch daran denken, diese Turbinen und Beschleuniger wieder in ihre ursprünglichen Maschinen zurück zu transferieren, wenn Sie aufgrund eines Kampfes Ihr Schiff zum Stillstand bringen müssen, da sie sonst sehr benachteiligt sind.

Die Hauptfunktion des Drehantriebs besteht darin, Ihr Schiff mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen zu lassen. Ohne einen Drehantrieb ist

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DES HAUPTGESCHÜTZES



SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DES LASERKANONENTURMS



es Ihnen nicht möglich, Ihre Mission zu erfüllen. Daher ist der Drehantrieb das wichtigste System Ihres Raumschiffes. Der Drehantrieb besteht aus einem zentralen Vespucci-Navigator, der von drei Turbinen-/Beschleuniger-Paaren umgeben ist.

Da Turbinen und Beschleuniger nur als Paar funktionieren, ist eine einzelne Turbine in einem Drehantrieb nutzlos.

Der Drehantrieb wird vom zentralen Vespucci-Navigatorgerät in der Mitte gesteuert. Dieses Gerät allein hat die Fähigkeit, Ihr Raumschiff mit Überlichtgeschwindigkeit fliegen zu lassen. Doch ermöglichen Ihnen zusätzliche, passende Turbinen-/Beschleuniger-Paare, die Energie für die übrigen Maschinen Ihres Schiffes auszunutzen und verbessert außerdem die Leistungsfähigkeit des Drehantriebes. Sie sparen auf diese Weise während des Fluges durch den Sternhaufen Treibstoff ein.

4.5.4

HAUPTGESCHÜTZ

Tips: Hauptgeschütz

- Um die Feuergeschwindigkeit zu erhöhen, benutzen Sie den Beschleuniger, die Verbindungsstücke, den Radiator und die Turbinen.

- Um den Schadenswert zu erhöhen, benutzen Sie den Konverter und den Sekundärmechnismus.

Das Hauptgeschütz stellt Ihre wichtigste Waffe dar. Seine einzige Funktion besteht darin, feindliche Fahrzeuge und Sternenbasen zu zerstören. Das Hauptgeschütz besteht aus einem Beschleuniger, einem Konverter, zwei Verbindungsstücken, einem Radiator, einem Sekundärmechanismus und einer Turbine. Am Anfang ist Ihr Hauptgeschütz auf Höchstleistung eingestellt, die dementsprechend nicht verbessert werden kann. Doch ist es Ihnen möglich, es mit geringerer Leistungsfähigkeit zu benutzen.

4.5.5 LASERKANONENTURM

Der Laserkanonenturm ist ein wichtiges Verteidigungssystem. Er wird dazu benutzt, sich nähernde Raketen, Energiestrahlen und feindliche Jäger zu zerstören oder zu beschädigen. Die anfängliche Konfiguration besteht aus einem Cody-Zielgerät, zwei Verbindungsstücken, zwei Laserkanonen und zwei Radiatoren, die eine "doppelläufige" Wirkung haben. Der Turm kann zwei weitere Verbindungsstücke, Laserkanonen und Radiatoren aufnehmen, die Ihnen bis zu vier "Läufe" im Kampf zur Verfügung stellen. Jeder Verbindungsstück-/Laserkanonen-Anschluß mit dem Zentral-Zielgerät bietet Ihnen eine funktionstüchtige Laserkanone.

Ihr Zielgerät steuert die Feuerfolge Ihrer Laserkanone. Es stellt die Hauptkomponente Ihres Laserkanonenturms dar, und ohne dieses Gerät funktionieren Ihre Laserkanonen nicht.

Der Schadenswert eines einzigen Laserkanonen-Treffers beträgt 0,15. **Hinweis:** Der "Schadenswert" zeigt die relative Stärke einer Waffe an. Ein Schadenswert von 1 zerstört bei einem Treffer eine Komponente. Ein Schadenswert von 2 zerstört 2 Komponenten usw.

Hat die Laserkanone keinen Radiator, kann sie nur drei Schüsse nacheinander abfeuern, bevor sie sich überhitzt. Eine überhitzte Laserkanone feuert beträchtlich langsamer als eine, die über einen Radiator verfügt.

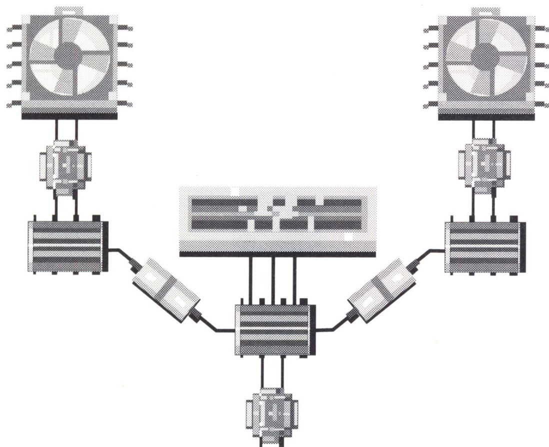
4.5.6 VORDERE UND HINTERE SCHUTZSCHIRM-GENERATOREN

Tips: Schutzschirm-Generatoren

- Wenn Sie feindlichen Jägern gegenüberstehen, versuchen Sie, den vorderen und hinteren Teil Ihres Schiffes gleichmäßig zu schützen. Konzentrieren Sie bei größeren Schiffen oder Sternenbasen jedoch sämtliche Schutzmaßnahmen auf den vorderen Teil Ihres Schiffes.
- Vier oder mehr Turbinen-/Beschleuniger-Paare in Ihrem Drehantrieb verstärken Ihre Schutzschirme.

Die Schutzschirme bieten Ihrem Schiff Schutz vor Kampfschäden. Ihre Schutzschirme sind immer eingeschaltet und verbrauchen keinen Treibstoff. Die Komponenten Ihrer Schutzschirm-Generatoren sind in Y-Form aufgestellt. Den rechten und linken "Arm" des Y bilden die vorderen Schutzschirm-Generatoren, der nach hinten zeigende "Fuß" des Y den hinteren Schutzschirm-Generator. Der vordere Schutzschirm-Generator

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DES SCHUTZSCHIRM-GENERATORS



schützt nur die vordere Hemisphäre Ihres *Trailblazers.* Der hintere Schutzschirm-Generator schützt nur die hintere Hemisphäre Ihres *Trailblazers.* Der vordere Schutzschirm-Generator kann leistungsfähiger als der hintere sein (und ist es normalerweise auch).

Ein Paar Verbindungsstücke schließt die vorderen Schutzschirm-Generatoren an die hinteren an. Sie sind keine Bestandteile der Schutzschirm-Generatoren und verbessern somit nicht direkt deren Leistungsfähigkeit. Das Fehlen eines Verbindungstückes verhindert jedoch die Funktion des angeschlossenen vorderen Schutzschirm-Generator-Arms.

Zu Beginn des Spiels besteht Ihr vorderer Schutzschirm-Generator aus zwei vollständigen "Armen", von denen jeder einen Beschleuniger, einen Konverter und einen Radiator enthält, also je zwei Komponenten insgesamt. Eine Erweiterung darüber hinaus ist nicht möglich.

Ihr hinterer Schutzschirm-Generator verfügt jedoch nur über einen Konverter und einen Sekundärmechanismus. Hier ist genug Platz für einen Beschleuniger und einen Radiator, wenn Sie den hinteren Schutzschirm-Generator verstärken möchten.

4.6 FLUCHTKAPSEL

Sie können die ***Fluchtkapsel*** benutzen (Shift gedrückt halten und ESCAPE-Taste betätigen), um Ihr Hauptschiff zu verlassen und eine Weltraumkapsel zu starten, die Sie sicher zurück zu Ihrer Heimbasis bringt. Sind Sie dort einmal angekommen, wird ein Notsignal zur Erde gesandt, die Ihnen daraufhin ein neues *Trailblazer*-Schiff zur Heimbasis schickt.

Der Nachteil einer Fluchtkapsel besteht darin, daß Sie ziemlich viel Zeit verlieren. Das *Conestoga* -Kolonieschiff muß daher noch länger auf die Bildung einer neuen Kolonie warten, wobei viele der Kolonisten sterben werden.

4.7 HEIMBASIS

Um Ihnen bei Ihrer Mission behilflich zu sein, wurde eine Roboter-Heimbasis in dem Sternhaufen errichtet, den Sie erforschen werden. Da es in dem Sternhaufen von feindlichen Aliens nur so wimmelt, wurde ein Sicherheitsprogramm eingeführt, welches die Anwesenheit der Heimbasis vor diesen Aliens so gut wie möglich verbergen soll. Nachdem Sie die Heimbasis besucht haben, werden Sie innerhalb von einer oder zwei Paralaxensekunden in den Weltraum abgeschossen. Wenn Sie also zu einer außerirdischen Welt reisen, wird es den Aliens nicht möglich sein, Ihre Heimbasis ausfindig zu machen, indem sie Ihre Flugroute zurückverfolgen.

Die Heimbasis verfügt über einen Navigationsstrahl, der Ihnen die Rückkehr dorthin vereinfacht. Um diesen Strahl anzuvisieren, rufen Sie die Option ***Heim*** ab (die "H"-Taste drücken, wenn auf der Navigationssternenkarte). Dadurch wird Ihre Heimbasis automatisch für die Navigation mit dem Drehantrieb anvisiert.

Ihre Heimbasis verfügt über äußerst große Treibstoffvorräte, und jedesmal, wenn Sie zurückkehren, werden Ihre Treibstofftanks automatisch aufgefüllt. Weiterhin erhalten Sie zusätzliche Raketen-Chassis und Bergbaukomplexe, wenn Sie seit Ihrem letzten Besuch welche verbraucht haben.

Eine der wichtigsten Funktionen Ihrer Heimbasis besteht darin, fortwährend neue Computerdisketten für den Handel mit Aliens herzustellen. Diese Disketten sind im ganzen Universum hoch geschätzt, und Sie können diese daher bei jeder bekannten Alienrasse gegen andere Waren einhandeln. Bei jedem Besuch Ihrer Heimbasis erhalten Sie eine oder mehrere dieser Computerdisketten, die Sie dazu benutzen können, nützliche Komponenten von freundlich gesinnten Aliens zu erwerben.

4.8 ENDE DER MISSION UND AUSWERTUNG

Sie müssen einen geeigneten Planeten für die Menschheit finden und die für das Überleben der neuen Kolonie benötigten Rohmaterialien bereitstellen. Für Menschen bewohnbare Welten sind ziemlich selten.

4.8.1 KOLONIE-PLANET

Die Kolonie kann nicht ohne einen bewohnbaren Planeten überleben. Alle Sternhaufen, die Sie erforschen können, haben mindestens einen bewohnbaren Planeten. Es ist oft von Vorteil, Aliens nach solchen Welten zu fragen.

Wenn Sie eine bewohnbare Welt gefunden haben, erheben Sie Anspruch, indem Sie einen Bergbau-Komplex aussenden und mit dem Gründungsprozeß der neuen Kolonie beginnen.

4.8.2 BENÖTIGTE RESSOURCEN

Die neue Kolonie benötigt Ressourcen, um gedeihen zu können. Sie verschaffen sich diese Ressourcen, indem Sie Bodenschätze auf herrenlosen Welten abbauen (Siehe 5.2.2) oder interplanetarischen Handel mit freundlich gesinnten Aliens betreiben (Siehe 5.3.4).

Die Menge der benötigten Ressourcen für eine bestimmte Kolonie hängt hauptsächlich von der Entfernung zur Erde ab. Die Mengen der benötigten Ressourcen für die einzelnen Sternhaufen, die Sie erforschen, sind wie folgt:

HYADES-Sternhaufen	5 Ressourceneinheiten jeder Sorte
CERBERUS-Sternhaufen	10 Ressourceneinheiten jeder Sorte
SASSANID-Sternhaufen	4 Ressourceneinheiten jeder Sorte
RAGNAROK-Sternhaufen	9 Ressourceneinheiten jeder Sorte

4.8.3 SICHERHEITSFAKTOREN

Sie müssen das Leben der menschlichen Familien im Sternhaufen so sicher wie möglich machen, indem Sie sich Freunde schaffen und Feinde eliminieren.

Die neue Kolonie kann nur gedeihen, wenn die Menschheit Verbündete innerhalb des Sternhaufens hat. Um Verbündete unter den anderen Bewohnern des Sternhaufens zu finden, müssen Sie sich mit einigen der Aliens anfreunden. Um deren Freundschaft jedoch zu sichern, ist es wichtig, daß Sie Friedensverträge mit ihnen schließen. Je mehr

Friedensverträge Sie innerhalb eines Sternhaufens geschlossen haben, desto sicherer wird die Menschheit in den kommenden Jahren vor feindlichen Angriffen sein.

Einige Aliens lassen sich nicht auf Friedensgespräche ein. Andere weigern sich vielleicht sogar, einen Friedensvertrag zu unterschreiben, da Sie schon einen Vertrag mit einem ihrer Feinde geschlossen haben. Wenn Sie der Ansicht sind, daß eine der Alienrassen eine Bedrohung für die menschliche Kolonie darstellt, müssen Sie diese Aliens schwächen oder vernichten. Treffen Sie z.B. auf eine Alienrasse verrückter Krieger, säubern Sie den Sternhaufen von diesen unerwünschten Kreaturen. Es wäre äußerst gefährlich, diese im selben Sternensystem leben zu lassen wie die Menschen, die Sie beschützen sollen.

4.8.4 BENÖTIGTE ZEIT

Trotz seiner unglaublichen Größe ist das Kolonie-Transportschiff schrecklich überfüllt. Sie stehen unter großem Zeitdruck. Je länger Sie dazu brauchen, eine Koloniewelt vorzubereiten, desto mehr Kolonisten werden sterben. Schließlich werden sie alle sterben.

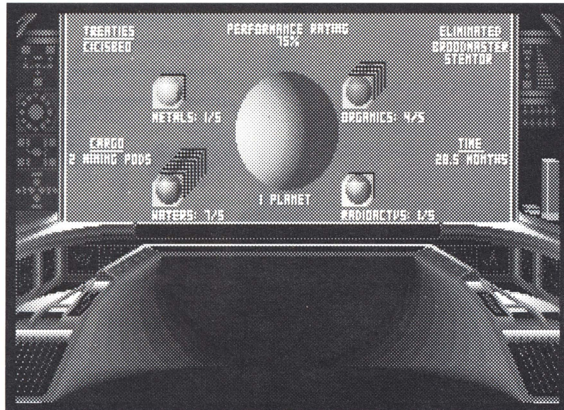
Lassen Sie andererseits eine Gruppe glückloser Kolonisten in einer Welt mit unzureichenden Ressourcen in einem Sternhaufen zurück, der von Feinden nur so wimmelt, bedeutet das mit Sicherheit ihr Todesurteil.

Es ist daher besser, ein wenig Zeit damit zu verbringen, indem Sie Friedensverträge zu schließen und Rassen unerbitterlicher Aliens aus dem Weg zu räumen, als daß Sie Ihre Kolonisten zu früh auf einem Planeten absetzen.

4.9 SPIELE SICHERN

Wie bei jedem Rollenspiel, möchten Sie bestimmt regelmäßig Ihr Spiel auf Diskette sichern und später wieder abrufen. Dies ist Ihnen jedoch nur vom Haupt-Cockpit aus möglich, wenn sich Ihr Schiff im Stillstand oder im Kampf befindet. Benutzen Sie einfach die Option ***Spiel sichern*** ("Alt"-Taste gedrückt halten und die "G"-Taste betätigen), um einen Bildschirm abzurufen, auf dem Sie den Namen Ihres gesicherten Spiels eingeben können. Um ein gesichertes Spiel erneut abzurufen, benutzen Sie die Option ***Spiel laden*** ("Alt"-Taste gedrückt halten und die "L"-Taste betätigen). Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit einer Liste der gesicherten Spiele. Markieren Sie Ihre Wahl und drücken Sie ENTER.

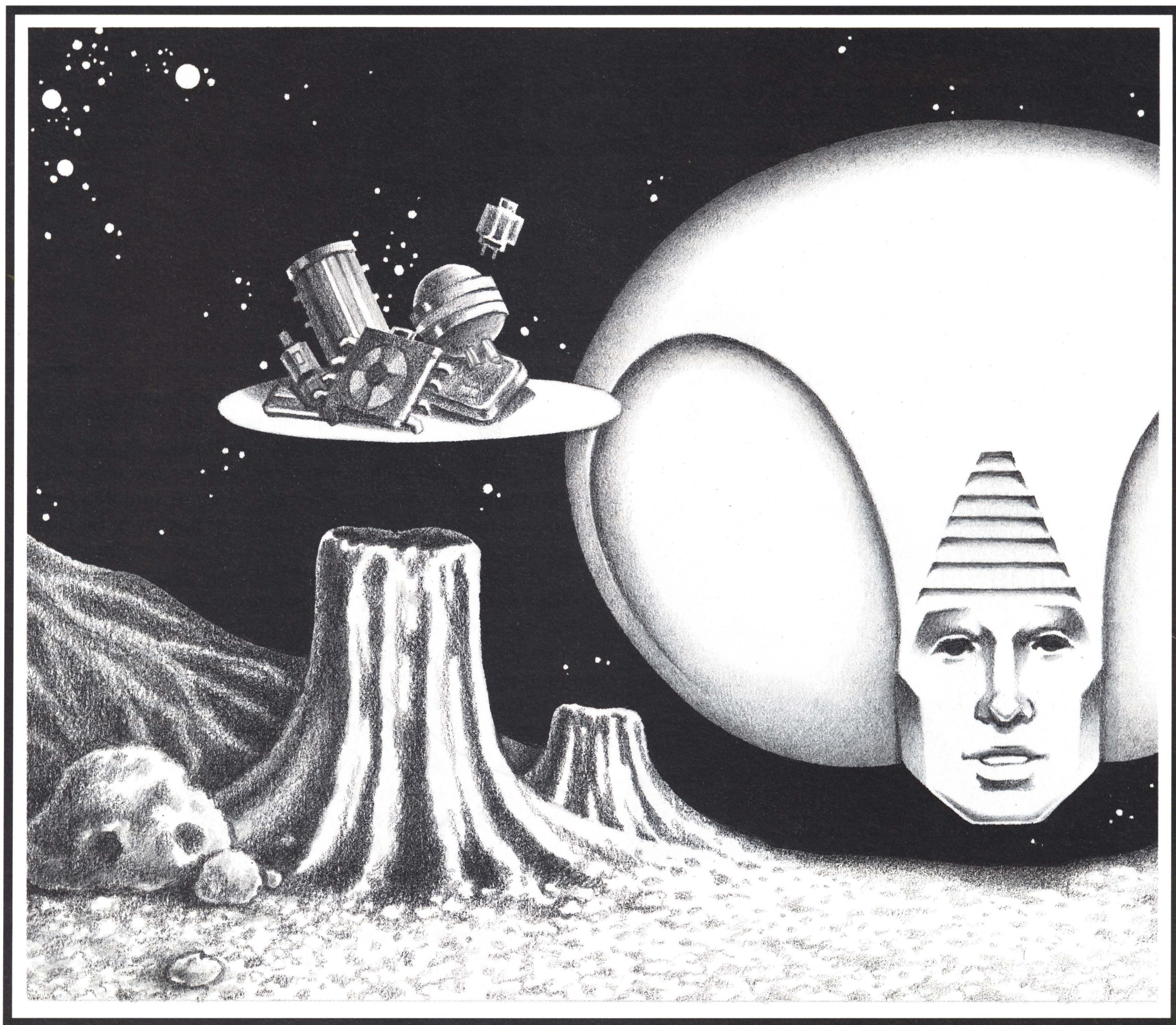
KOLONIE-STATUSBILDSCHIRM



Der ***Kolonie-Statusbildschirm*** (die "C"-Taste) bietet Ihnen immer die neuesten Angaben über Ihren Fortschritt im Sternhaufen. Er listet die Menge der Ressourcen auf, die Sie momentan bei sich haben (radioaktive und organische Materialien, Wasser, Metall), Aliens, mit denen Sie Friedensverträge abgeschlossen haben sowie alle Außerirdischen, die Sie vernichtet oder aus dem Sternhaufen vertrieben haben. Weiterhin führt dieser Bildschirm jeglichen Spezial-Kargo in Ihrem Laderaum auf, der nicht aus Komponenten besteht (und daher nicht auf dem Maschinenraum-Bildschirm erscheinen würde). Mit diesem Spezial-Kargo sind vor allem Bergbaukapseln gemeint, doch kann er sich auch auf besondere Gegenstände oder Kreaturen beziehen, die Sie während Ihrer Reise aufgesammelt haben.

Der Kolonie-Statusbildschirm unterrichtet Sie außerdem über die Zeit, die bei Ihrer Reise vergangen ist, und ob Sie einen bewohnbaren Planeten gefunden haben, der für die Kolonisierung geeignet ist. Schließlich führt er die Leistungswerte auf, die Ihnen einen groben Hinweis darauf bieten, wie gut Ihr Fortschritt im Sternhaufen ist.

Der Kolonie-Statusbildschirm stellt eine nützliche Nachschlage-Einrichtung dar, die Sie regelmäßig auf Ihren Reisen durch die Sternhaufen benutzen sollten.



5. ERFORSCHUNG & INTERAKTION

5.1 EIN SYSTEM SONDIEREN

Wenn Sie ein neues System erreichen, schwebt Ihr Schiff im Weltraum, nicht weit davon entfernt. Benutzen Sie die Option ***Sonde*** (die "P"-Taste), um eine Sonde abzuschicken, die das System erforscht und Bodenschätze entdeckt. Falls Sie ein unbewohntes System sondieren, sehen Sie den Informationsschirm dieses Systems (siehe unter 5.2.1). Sondieren Sie ein bewohntes System, werden Sie zum Übersetzer weitergeleitet, durch den Sie mit den Bewohnern sprechen können.

5.2 UNBEWOHNTE SYSTEME

5.2.1 INFORMATIONEN ÜBER DIE SYSTEME

Uns sind vier Arten von kreisenden Körpern in Sternensystemen bekannt. Drei davon sind, außer vom wissenschaftlichen Standpunkt aus, für die Menschheit nicht von Nutzen. Die vierte Art von Körpern - terrestrische Planeten - ist die wichtigste.

Ein Doppel-Sternensystem besteht aus einem größeren Stern, der von einem kleineren umkreist wird. Solche Systeme sind heißer als üblich und haben, wenn überhaupt, wenige Jupiterwelten.

Asteroidengürtel bestehen aus einer unterbrochenen Kette von Felsstücken. Sie werden zwar von Weltraumpiraten gern als Basis benutzt, bieten aber keinerlei Bodenschätze.

Jupiterplaneten sind Gasriesen, wie Jupiter oder Saturn im Sonnensystem. Ihre gewaltige Schwerkraft und flüssige Form machen die Ausbeutung eventuell vorhandener Bodenschätze unmöglich.

Terrestrische Planeten sind durch ihre Temperatur, Atmosphäre und natürlichen Rohstoffe gekennzeichnet.

Heiße Planeten sind gute Quellen für radioaktive Stoffe. Diese Welten findet man normalerweise in jungen Systemen, wobei die hohe Temperatur der Welt durch das Vorherrschen von radioaktiven Elementen hervorgerufen wird.

Warme Planeten sind ideal für Lebensformen auf Kohlenstoffbasis. Daher sind sie die beste Quelle für organische Verbindungen, die für den Erfolg jeder neuen Kolonie entscheidend sind.

Kühle Planeten sind häufig gute Wasserquellen. Die Erde ist zwar mit einer ausreichenden Menge Wasser gesegnet, aber es ist gut möglich, daß sie diese kostbare Flüssigkeit in eine Koloniewelt einführen müssen.

Kalte Planeten sind gefrorene Kugeln aus Fels, weit von der wärmenden Sonne entfernt. All ihrer leichteren Elemente sind vor langer Zeit verschwunden und hinterlassen oft große Vorräte an Metallen und metallischen Elementen.

5.2.2 BERGBAU

Wenn Sie ein unbewohntes System sondiert haben, werden Sie zum Informationsschirm weitergeleitet. Sie können dann eine geeignete Welt wählen (benutzen Sie dazu die "<"- und ">"-Tasten) und mit der Option **Bodenschätze abbauen** (die "M"-Taste) Bergarbeiter-Roboter hinunterschicken, um die Rohstoffe des Planeten abzutragen.

Obwohl Sie auf dem Informationsschirm Systeme abrufen können, in denen Sie sich nicht selber befinden (drücken Sie dazu die "I"-Taste, wenn Sie auf der Navigationssternenkarte sind), ist es nicht möglich, dort zu schürfen. Sie müssen in einem System physisch anwesend sein, um in dessen Welten die Bodenschätze abzubauen.

Ihr Raumschiff führt nur drei Bergbaukolonien mit; daher möchten Sie vielleicht zu Ihrer Basis zurückkehren und mehr Kolonien aufnehmen, um ein besonders reiches System auszubeuten. Sobald ein Planet beansprucht wurde, werden seine Ressourcen automatisch zu ihrem Besitz hinzugefügt. Sie können ihn dann benutzen, um beim Handel mit Aliens andere Rohstoffe einzutauschen.

Wenn Sie den Abbau der Bodenschätze in einem System abgeschlossen haben, betätigen Sie die ESCAPE-Taste, um zur Navigationssternenkarte zurückzukehren.

5.3 MIT ALIENS VERHANDELN

5.3.1 KONTAKTPROTOKOLL

Tips: Wenn Sie Aliens treffen

• Benutzen Sie, wenn Sie in ein System kommen, immer die Sonde (die "P"-Taste). Auch die feindseligsten Aliens sind normalerweise bereit, über die Sonde zu kommunizieren.

• WARNUNG! Der Angriff auf eine Sternenbasis ist äußerst schwierig und gefährlich. Anfangs ist Ihnen die Sternenbasis wahrscheinlich überlegen. Wir raten Ihnen zu warten, bis (a) Ihr Schiff leistungsfähiger ist, (b) Sie genügend Ersatzteile haben, um Kampfschäden zu reparieren, und (c) bis Sie wirkungsvolle Angriffstechniken erlernt haben.

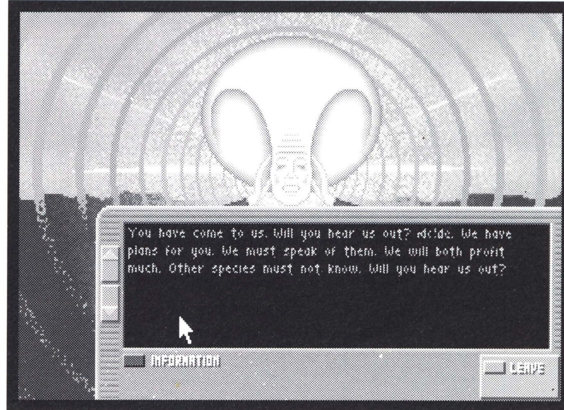
Wenn Sie aus dem Drehantrieb in ein bewohntes System kommen, sehen Sie direkt vor sich die außerirdische Sternenbasis, die normalerweise von einem oder mehreren Raumschiffen begleitet wird. Einige oder sogar alle dieser Schiffe können sich neben, über oder hinter Ihnen befinden. Sie können die Kommunikation durch Einschalten der ***Sonde*** (die "P"-Taste) eröffnen. Befinden Sie sich in einem unbewohnten System, sehen Sie unter 5.2.1 nach, welche Optionen Ihnen zur Verfügung stehen.

Feuern Sie keine Waffen ab (starten Sie auch keine Jäger), da die Aliens dies als feindliche Handlung ansehen und Sie angreifen werden.

Beschleunigen Sie Ihr Schiff nicht, da die Aliens sonst annehmen, daß Sie einen Angriff vorbereiten. Die Außerirdischen geben eine Warnung ab, sobald Sie sich in Bewegung setzen. Wenn Sie nicht innerhalb weniger Sekunden zum Stillstand kommen, eröffnen die Aliens den Kampf.

Wenn Sie eine Sternenbasis erfolgreich angreifen und zerstören, bleibt das System unbewohnt zurück. Es bleibt verlassen, sofern es nicht später von anderen Außerirdischen besetzt wird. Sie können nun auf den Planeten dieses Sternensystems nach Bodenschätzen suchen und diese abbauen.

5.3.2
DER ÜBERSETZER



ÜBERSETZER-BILDSCHIRM

Wenn Sie eine Sonde ausschicken (durch Betätigen der "P"-Taste), begibt sich diese auf den Planeten oder zum Raumschiff der Aliens. Die Sonde enthält eine mobile Übersetzungseinrichtung, die mit den geeigneten Repräsentanten der Aliens Verbindung aufnimmt. Sie können die Aliens jetzt sehen und mit ihnen kommunizieren. Ein Bild des Außerirdischen, seines Planeten und eines Teils der Übersetzungseinrichtung wird zu Ihrem Hauptschiff hochgestrahlt.

Unten rechts im Vordergrund des gezeigten Bildes sehen Sie den Übersetzer, der die Sprache des Aliens abbildet. Dieses Gerät legt die möglichen Antworten auf die Bemerkungen des Außerirdischen fest. Diese sind unter seinen Worten aufgelistet, jede mit einem Knopf versehen.

Um eine Antwort zu wählen, markieren Sie einen Knopf durch Joystick-Bewegungen oder die Pfeiltasten, oder indem Sie den Maus-Cursor auf den entsprechenden Knopf ziehen. Um diesen zu aktivieren, drücken Sie RETURN, den Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf.

Mit den Hoch- und Runter-Pfeiltasten links neben den Worten des Aliens können Sie den übersetzten Text nach oben oder unten scrollen. Das wird notwendig, wenn der Text eines besonders wortreichen Außerirdischen zu lang für das vorgesehene Nachrichtenfeld ist.

Klicken Sie zum Kommunizieren den Knopf für die gewünschte Antwort an. Darauf erfolgt eine neue Bemerkung des Außerirdischen, die neuen Knopfdruck erforderlich macht.

Ganz rechts auf dem Übersetzer befinden sich Spezialknöpfe. Ist einer davon mit "Leave" (Verlassen) beschriftet, können Sie damit die Sonde ausschalten und zum Haupt-Cockpit zurückkehren. Durch Drücken des

mit "Fight" (Kampf) bezeichneten Knopfes eröffnen Sie die Feindseligkeiten gegen die Aliens. Benutzen Sie diesen Knopf mit äußerster Vorsicht, da Sie sich in den Kampf mit einer feindlichen *Sternenbasis* begeben! Die mit "Next" (Nächster), "Prev." (Voriger), "Exit" (Abbrechen) usw. beschrifteten Knöpfe bringen Sie von einem Dialog zum nächsten.

Beobachten Sie den Alien genau. Sehr häufig geben die Bewegungen oder der Gesichtsausdruck Hinweise auf seine Meinung über Sie oder auf seine Bemerkung. Wenn er zum Beispiel über eine andere Alienrasse spricht und verängstigt erscheint, fürchtet er sich wahrscheinlich vor dieser speziellen Spezies. Wenn er aber ärgerlich aussieht, während er Sie um etwas bittet, versucht er wahrscheinlich, Ihnen zu drohen. Natürlich haben einige Aliens unveränderliche Gesichtszüge, aber die meisten sind sehr lebhaft.

Gehen Sie nicht zu schnell durch die Antworten. Obwohl der Alien Ihre Reaktionen sofort beantwortet, dauert es normalerweise mehrere Sekunden, bis sich die Wirkung Ihrer Bemerkung zeigt. Die Bewegungen und Gesichtszüge verändern sich nicht unbedingt sofort. Wenn Sie ein Gespräch zu schnell ablaufen lassen, entgehen Ihnen vielleicht emotionale Feinheiten, die bei späteren Begegnungen von Bedeutung sein können.

Einige Aliens geben Ihnen kostenlosen Treibstoff, sei es als Gegenleistung für frühere Gefälligkeiten oder einfach aus Menschenfreundlichkeit. Dieser wird unter der Bezeichnung "Refuel" (Auftanken) angeboten.

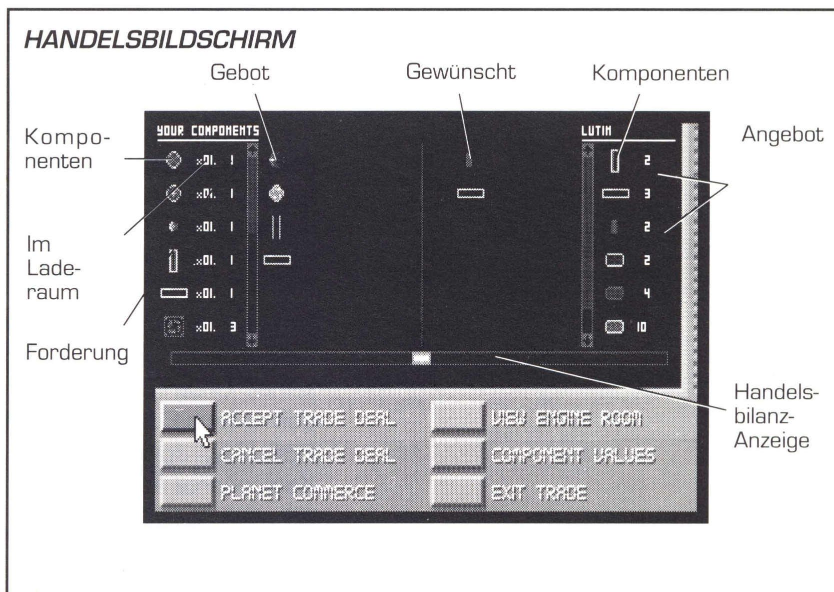
Bestimmte Aliens (besonders die Jot und Stentor) können Informationen direkt in Ihr Schiff laden. Wenn dies geschieht, erhalten Sie durch Ihre Navigatiossternenkarte Zugang zu Informationen über bisher unerforschte Sternensysteme.

5.3.3 HANDEL

Wenn ein Alien bereit ist, mit Ihnen zu handeln, erscheint der Handelsbildschirm.

Auf der linken Bildschirmseite befindet sich eine Reihe von Icons, die für alle Komponenten stehen, die sich zur Zeit **im Laderaum** Ihres Schiffes befinden. Neben jeder Komponente stehen zwei Zahlen. Die erste gibt an, wieviele davon sich Im Laderaum befinden, die zweite zeigt die **Forderung**

an. Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich eine weitere Reihe Icons. Sie repräsentieren die Komponenten, die der Alien Ihnen zum Handel anbietet. Neben diesen Komponenten steht der **Angebotswert.** Um erfolgreich und mit Gewinn handeln zu können, müssen Sie diese Werte verstehen und benutzen.



Im Laderaum: Hier wird ein Wert "x (Zahl)" angegeben, der die Gesamtzahl der Komponenten anzeigt, die sich zur Zeit in Ihrem Laderaum befinden. Haben Sie zum Beispiel drei Radiatoren im Laderaum, erscheint neben dem Radiator "x03". Hätten Sie sechs Radiatoren, hieße es "x06" und so fort.

Wird kein Bild einer bestimmten Komponente gezeigt, gibt es in Ihrem Laderaum kein Exemplar davon. Es kann jedoch in Ihrem Maschinenraum vorhanden sein. Möchten Sie mit diesem Teil handeln, müssen Sie in den Maschinenraum gehen, das gewünschte Teil aus seinem System herausnehmen und in den Laderaum verfrachten. Danach können Sie den Handel fortsetzen.

Forderung: Diese Zahl reicht von 1 bis 4 und gibt den Wert an, den der Alien diesem Gegenstand beimißt. Je höher die Zahl, desto dringender begehrt der Alien diesen Gegenstand, und desto mehr Komponenten wird er im Austausch dafür bieten.

Angebot: Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich eine komplette Liste aller Komponenten, die der Außerirdische für den Handel produziert. (Theoretisch produziert der Alien auch andere Komponenten, die aber nicht für den Einsatz in Ihrem Schiff umgewandelt werden können und daher hier nicht angezeigt sind.) Neben jeder Komponente steht der Angebotswert, der von 1 bis 4 reicht. Die Zahl des Angebotswertes zeigt an, wieviel die Komponente

dem Alien wert ist. Je höher der Wert, desto mehr Komponenten wird der Alien im Austausch dafür verlangen.

Alle Außerirdischen verkaufen Treibstoff, und der Preis dafür ist immer der gleiche: 1 Komponente. Damit wird Ihr Treibstoffvorrat "ergänzt" (d.h. Ihr Tank ganz gefüllt). Pro Besuch können Sie nur einmal Treibstoff kaufen. Nach diesem einen Mal müssen Sie erst wieder durch eine weitere Reise Treibstoff verbrauchen, bevor Sie neuen kaufen können.

Wie Sie Handel treiben

Um mit einem Alien Handel zu treiben, markieren Sie eine der Komponenten auf Ihrer Bildschirmseite (oder der des Aliens, das macht keinen Unterschied), indem Sie mit dem Joystick, den Pfeiltasten oder dem Maus-Cursor einen Kasten um dieses Teil legen. Drücken Sie RETURN, Joystick-Knopf 1 oder den linken Mausknopf, um diese Komponente auszuwählen.

Während Sie dies tun, sehen Sie, daß sich die Handelsbilanz-Anzeige in die eine oder andere Richtung bewegt. Verschiebt sie sich zu Ihren Gunsten (d.h. sie gleitet zur Bildschirmseite des Außerirdischen), dann wird der Alien dem Handel nicht zustimmen. Um den Handel abzuschließen, müssen Sie genügend Artikel aus Ihrem Laderaum hinzufügen, um einen Ausgleich zu schaffen. Meldet die Anzeige einen Vorteil für den Alien (sie steht auf Ihrer Bildschirmseite), wird er dem Handel zustimmen, aber das wäre wahrscheinlich nicht in Ihrem Interesse!

Sobald die Handelsbilanz ausgeglichen ist, können Sie Ihre Steuerung in den unteren Teil des Bildschirms bringen und den "Accept Trade Deal"-Knopf in der unteren Hälfte betätigen, um das Geschäft abzuschließen. Wenn Sie einen Joystick oder die Tastatur benutzen, drücken Sie die Leertaste, um die Markierung vom oberen in den unteren Bildschirmbereich zu bringen. Verwenden Sie eine Maus, bewegen Sie einfach den Cursor auf den gewünschten Knopf.

Komponenten mit einem hohen Angebots- oder Nachfragewert verschieben die Handelsbilanz stärker als andere. Die beste Art herauszufinden, wieviel Sie zum Kauf brauchen, besteht darin, den Gesamtbedarf auf einer Seite zusammenzurechnen und ihn dem Gesamtangebot dessen, was Sie kaufen möchten, anzugleichen.

Warnung: Es ist durchaus möglich, ein Geschäft abzuschließen, das zum Vorteil des Außerirdischen ist. Tun Sie dies möglichst nicht. Manchmal ist es aufgrund Ihrer Komponenten-Zusammenstellung nicht zu vermeiden, aber tun Sie es nicht zu häufig.

Verschiedene Aliens messen den Komponenten einen unterschiedlichen Wert bei. Ein Außerirdischer kann Radiatoren mit einem Wert von 2 anbieten, ein anderer kann 4 fordern. Wenn Sie auf diese Aliens treffen, könnten Sie Radiatoren vom ersten kaufen und sie mit einem satten Gewinn an den zweiten weiterverkaufen.

So findet der Handel zwischen Ihnen und den Außerirdischen statt. Er ist eine Funktion Ihres Übersetzers, der wiederum Teil einer Sonde ist.

Handelsbildschirm-Knöpfe

Unten auf diesem Bildschirm gibt es eine Reihe von Knöpfen. Diese sind:

ACCEPT TRADE DEAL (Geschäft annehmen): Führt den Handel aus, der im Moment darüber auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wenn kein Geschäft angezeigt ist oder die Bilanz zu Ihrem Vorteil steht, nimmt der Alien das Geschäft nicht an und der Knopf zeigt keine Wirkung.

CANCEL TRADE DEAL (Geschäft abbrechen): Wenn Sie Ihre Meinung über einen gerade aufgesetzten Handel geändert oder einen Fehler gemacht haben, können Sie hiermit das Geschäft abbrechen.

PLANET COMMERCE (Planeten-Handelsverkehr): Bringt Sie zum Handelsverkehr-Bildschirm (siehe Abschnitt 5.3.4).

VIEW ENGINE ROOM (Maschinenraum besichtigen): Erlaubt Ihnen, den Bedarf des Schiffes zu überprüfen, kürzlich durch Handel erworbene Komponenten einzusetzen oder die Schiffssysteme zu plündern, um Komponenten für den Handel in den Laderaum zu überführen.

COMPONENT VALUES (Komponenten-Wert): Läßt ein Fenster in der Bildschirmmitte erscheinen. Siehe unten für weitere Einzelheiten.

EXIT TRADE (Handelsbildschirm verlassen): Bringt Sie zurück zum Übersetzer.

Komponenten-Wert

Um erfolgreiche Geschäfte abzuschließen und profitable Handelsrouten zu planen, müssen Sie die Handelsangebote verschiedener Aliens miteinander vergleichen. Sie können dies vom Handelsbildschirm aus tun, indem Sie den "Component Values"-Knopf benutzen.

Mit diesem Knopf wählen Sie ein Fenster in der Bildschirmmitte an. Auf der linken Seite dieses Fensters werden die **Angebotswerte** aller Komponenten (oder Ressourcen) angegeben, die dieser Alien verkauft. Auf der rechten Seite des Fensters stehen die **Forderungswerte** für diejenigen Komponenten (oder Ressourcen), die er erwerben möchte.

Nur die Aliens, mit denen Sie bereits Handel getrieben haben, können mit dem "Component Values"-Knopf abgerufen werden. Auch Aliens, denen Sie begegnet sind, mit denen Sie aber nicht gehandelt haben, können angesehen werden.

Next Alien (Nächster Alien): schaltet vom momentanen Fenster auf den nächsten Ihnen bekannten Alien um. Dies geschieht in alphabetischer Reihenfolge.

Previous Alien (Voriger Alien): schaltet vom momentanen Fenster auf den vorigen Alien um. Das Bewertungsfenster legt sich daraufhin um das neue. Wenn Sie also durch diese Fenster schalten, kehren Sie schließlich zu dem zu Beginn gezeigten Alien zurück.

Return to Trade or Return to Commerce (Zu Handel oder Handelsverkehr zurückkehren): Bringt Sie zurück zum Handels- oder Handelsverkehr-Bildschirm, je nachdem, von welchem Sie gekommen sind.

5.3.4 HANDELSVERKEHR UND PLANETARISCHE RESSOURCEN

Allein durch den Bergbau werden Sie nicht in der Lage sein, ausreichende planetarische Ressourcen zu beziehen, um Ihre Mission zu erfüllen. Früher oder später werden Sie sich in den Handelsverkehr mit freundlich gesinnten Aliens begeben müssen, um die für die Kolonie benötigten Rohmaterialien erwerben zu können. Vier Arten planetarischer Ressourcen sind erhältlich: Metall, organische und radioaktive Materialien und Wasser. Ihre Koloniewelt zum Überleben benötigt eine bestimmte Menge dieser Rohmaterialien, die vom jeweiligen Sternhaufen abhängig ist.

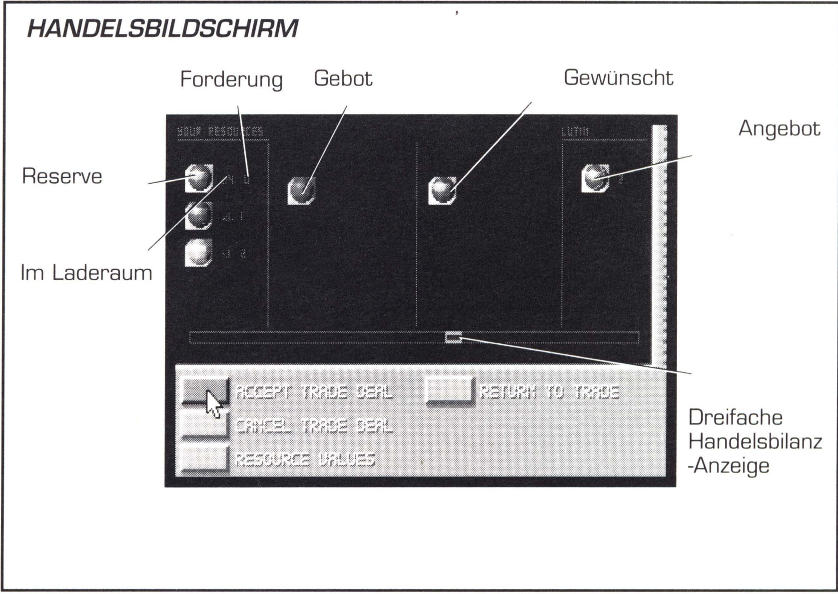
Wenn Sie mit einem Alien sprechen, müssen Sie zuerst zum Handelsbildschirm übergehen, bevor Sie den Handelsverkehr-Bildschirm abrufen können. Befinden Sie sich erst einmal im letzteren, wählen Sie die Option "Planetary Commerce" (Planetarischer Handelsverkehr) von den Knöpfen am unteren Bildschirmrand. Da einige Aliens mit planetarischem Handelsverkehr nichts zu tun haben wollen, werden Sie in diesem Fall keinen Knopf auf dem Bildschirm vorfinden.

Wenn ein Alien Sie mit bestimmten Ressourcen beliefert, nimmt er aufgrund dessen diese Art von Ressourcen im Handel nicht an.

Ein Alien, der radioaktive Materialien liefert, wird diese also nicht kaufen wollen.

Der planetarische Handelsverkehr wird auf dieselbe Art und Weise abgehalten, wie unter "Handel" beschrieben wurde (Siehe 5.3.3), doch befinden sich dabei nur vier Knöpfe unten auf dem Bildschirm "Planetarischer Handelsverkehr".

ACCEPT TRADE DEAL (GESCHÄFT ANNEHMEN): Aktiviert das momentan auf dem Bildschirm gezeigte Handelsangebot. Ist jedoch kein Handelsangebot vorhanden oder ist das momentane zu Ihren Gunsten, wird der Alien nicht damit einverstanden sein, Ressourcen auszutauschen, und dieser Knopf hat somit keine Wirkung.



CANCEL TRADE DEAL (GESCHÄFT ABBRECHEN): Möchten Sie ein Geschäft abbrechen, weil Sie vielleicht einen Fehler begangen haben, benutzen Sie diesen Knopf.

RESOURCE VALUES (RESSOURCENWERTE): Ruft ein Fenster in der Mitte des Bildschirms "Planetarische Ressourcen" ab, mit dem Sie die Angebote der verschiedenen Aliens miteinander vergleichen können. Es funktioniert auf dieselbe Weise wie beim

Bildschirm "Komponentenwerte", während Sie Handel betreiben (vgl. 5.3.3). Hier bezieht es sich allerdings auf die planetarischen Ressourcen.

RETURN TO TRADE (ZUM HANDEL ZURÜCKKEHREN): Bringt Sie zurück zum Handelsbildschirm.

5.3.5 VERTRÄGE & BÜNDNISSE

Im Namen der Menschheit können Sie alles tun, was Sie möchten. Ihnen ist es möglich, Friedensverträge zu schließen, an Kämpfen teilzunehmen, Handel mit Aliens zu betreiben usw.

Nachdem Sie jedoch einen Friedensvertrag mit einer Alienrasse geschlossen haben, können Sie die Schiffe oder die Basen dieser Aliens danach nicht mehr angreifen. Sie brauchen sich an keine der anderen Bestimmungen des Friedensvertrages zu halten. Sollten diese Aliens jedoch gegen den Friedensvertrag verstoßen und Sie angreifen, dürfen Sie sich natürlich wehren. Doch ist es Ihnen nicht möglich, zuerst anzugreifen.

Sie können nach Wunsch andere Verträge oder Geschäfte abschließen, doch brauchen Sie sich nicht an diese zu halten, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Nur Friedensverträge sind bindend.

5.4 KÄMPFE MIT ALIENS

5.4.1 EINFÜHRUNG

Kämpfe können auf zwei verschiedenen Wegen wie folgt eingeleitet werden: Entweder Sie werden von einem Alien-Schiff aus dem Hinterhalt angegriffen oder starten selbst einen Angriff während Ihr Schiff mit Drehantrieb fliegt, oder Sie greifen bei einem Besuch eines Sternensystems eine Sternenbasis an oder werden selbst von Aliens angegriffen.

Die meisten Kämpfe finden auf Ihrer Reise zwischen Systemen statt. Ein Feind mag Sie einfach überfallen und Sie gegen Ihren Willen zum Kampf zwingen. Oder Sie fliegen vielleicht in der Nähe eines Raumschiffes und entscheiden sich dazu, es anzugreifen. Siehe 4.2.4 für genaue Einzelheiten bezüglich solcher Begegnungen.

Nachdem Sie Ihren Drehantrieb ausgeschaltet und Ihr Schiff zum Stillstand gebracht haben, können Sie entweder die Option ***Drehantrieb*** (die "S"-Taste) abrufen, um Ihre Reise fortzusetzen, oder mit der "N"-Taste auf die Navigationssternenkarte übergehen, um Ihr Ziel zu ändern.

Ein Kampf gegen ein feindliches Sternensystem kann auf drei Wegen eingeleitet werden. 1. Sie sollten den Kampf beginnen, indem Sie die Option ***Kämpfen*** wählen, während Sie durch den Übersetzer mit dem Alien sprechen. 2. Der Alien könnte den Kampf beginnen, indem er während einer Unterhaltung mit Ihnen ärgerlich wird, das Gespräch abbricht und sofort mit dem Kampf beginnt. 3. Sie können den Kampf vom Haupt-Cockpit aus beginnen, indem Sie entweder eine Waffe abfeuern oder Ihr Raumschiff in Bewegung setzten. In dem Moment, wo Ihre Schiff losfliegt, wird Sie die Basis der Aliens auffordern, sofort anzuhalten. Weigern Sie sich jedoch, dies zu tun, beginnt sofort ein Kampf.

5.4.2 FLUCHT

Sie haben drei Notverteidigungsmechanismen, mit denen Sie sich aus einem unerwünschten Kampf zurückziehen können.

Werden Sie z.B. von Weltraumpiraten angegriffen, gegen die Sie nicht kämpfen möchten, können Sie mit der "J"-Taste ***Kargo abwerfen,*** um die Piraten zu besänftigen, und ohne weitere Zwischenfälle flüchten. Die Menge des abzuwerfenden Kargos hängt von den Piraten ab, die Ihnen immer vor Kampfbeginn ihre Forderungen signalisieren werden. Je

länger der Kampf dauert, desto gieriger werden die Piraten. Wenn Sie also vorhaben, Kargo abzuwerfen, dann tun Sie das, sobald Sie sich sicher sind, daß Sie diesen Kampf nicht gewinnen können. Der einzige Nachteil bezüglich des Kargoabwurfes besteht darin, daß er nur gegen Weltraumpiraten eingesetzt werden kann. Andere Feinde werden sich nicht mit dieser Opfergabe abschütteln lassen.

Die beste Fluchteinrichtung für alle Situationen ist Ihr ***Notdrehantrieb*** ("Alt"-Taste gedrückt halten und die "S"-Taste betätigen). Dieser kann zu jeder Zeit benutzt werden, um sich sofort aus einem Kampf zurückzuziehen und die Feinde hinter sich zu lassen. Der große Nachteil des Notdrehantriebes ist, daß er ernsthafte Schäden in Ihrem Maschinenraum anrichtet und normalerweise 10 Komponenten zerstört. Sie sollten ihn also wirklich nur in äußersten Notfällen benutzen. Wenn Sie versuchen, den Notdrehantrieb einzuschalten ohne vorher ein Ziel angegeben zu haben, erscheint eine Fehlermeldung. Um diesen Fehler zu berichtigen, gehen Sie auf die Navigationssternenkarte über und wählen Sie ein nahegelegenes System. Schalten Sie dann den Notdrehantrieb ein.

Die stärkste Notfalltaktik, die Sie besitzen, ist jedoch Ihre ***Fluchtkapsel*** (Shift gedrückt halten und ESCAPE-Taste betätigen). Auf diese Weise verlassen Sie Ihr Hauptschiff, indem Sie in einer Kapsel abgeschossen werden und zur Heimbasis zurückkehren. Sind Sie dort einmal angekommen, wird ein Notsignal zur Erde gesandt, die Ihnen daraufhin ein neues Trailblazer-Schiff zur Heimbasis schickt. Der Nachteil in der Benutzung einer *Fluchtkapsel* besteht darin, daß Sie dabei ziemlich viel Zeit verlieren. Das ***Conestoga***-Kolonieschiff muß dabei noch länger auf die Bildung einer neuen Kolonie warten, wobei viele der Kolonisten sterben werden. Da Sie dadurch jedoch ein vollkommen neues Schiff erhalten, ist es die beste Wahl, die Sie treffen können, wenn Sie sich in einer ausweglosen Lage befinden.

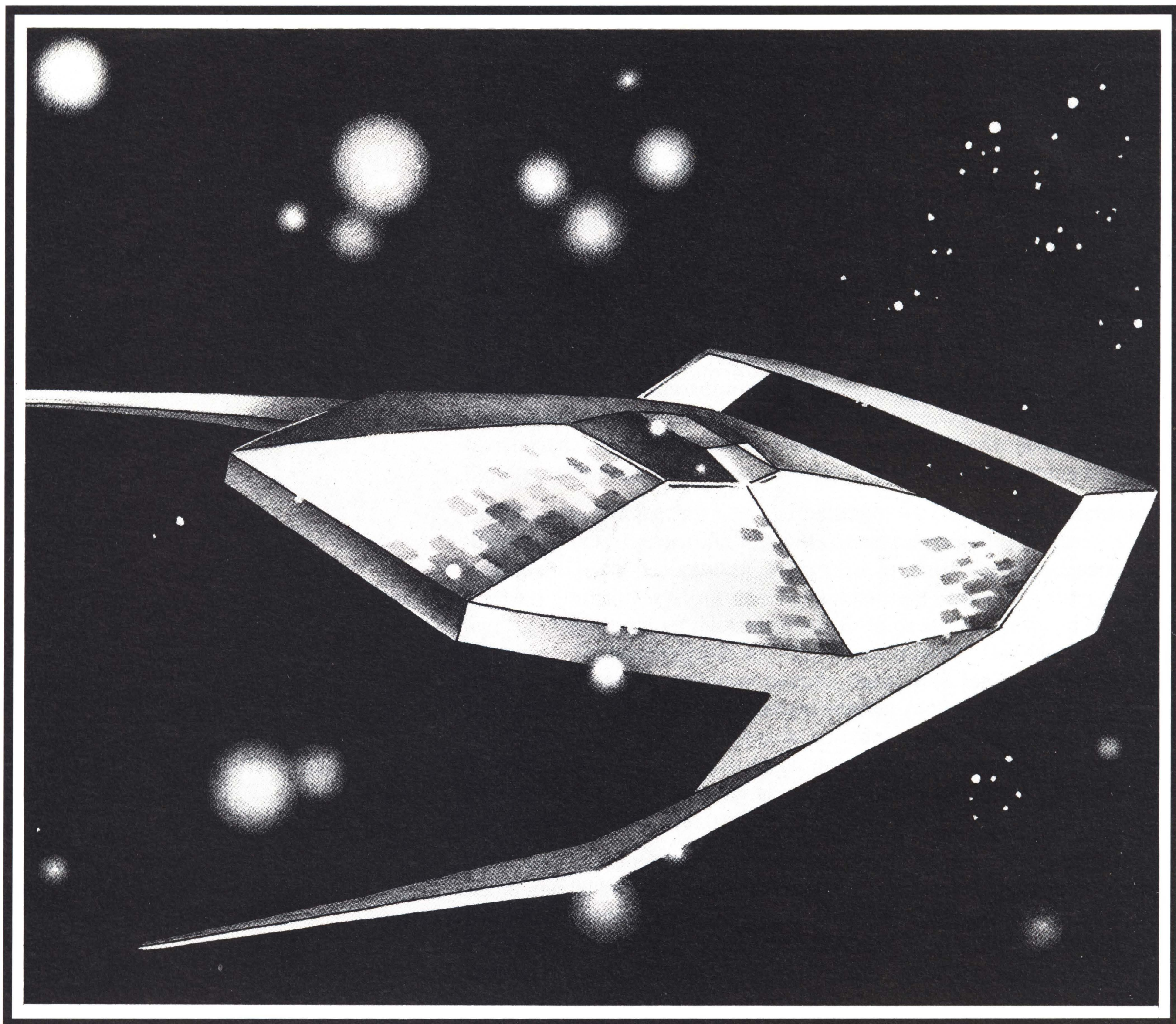
5.4.3 SIEG

Nach einem Kampf, aus dem Sie als Sieger hervorgehen, plündert Ihr Schiff mit Hilfe der unsichtbaren Traktorstrahlen automatisch die Trümmer des feindlichen Schiffes. Alle intakten Komponenten, die dabei im Wrack ausfindig gemacht werden, erscheinen daraufhin im Laderaum Ihres Schiffes. Wenn Sie mit Geschick und Weisheit Ihre

Kämpfe wählen, können Sie sich auf diese Weise einen guten Vorrat an Komponenten erwerben.

Seien Sie jedoch gewarnt! Die meisten Aliens sind grundsätzlich gegen solche Piraterieüberfälle. Aliens, die Ihnen zum Opfer fallen, und deren Freunde können Ihnen gegenüber dadurch bei künftigen Zusammentreffen bedeutend feindseliger sein. Sie sollten auch daran denken, Ihr Ziel weise zu wählen, da Sie sonst bei einem Kampf mehr Komponenten verlieren werden, als Sie später erwerben können.

Im allgemeinen gilt: Je größer das Schiff ist, das Sie besiegt haben, desto mehr Komponenten fallen nach dem Kampf in Ihren Besitz. Die Vernichtung einer außerirdischen Sternenbasis erbringt die meiste Beute, und da Sternenbasen immer über große Treibstoffreserven verfügen, gewinnen Sie durch deren Vernichtung immer genug Treibstoff, um Ihre Tanks neu aufzufüllen.



6. TECHNISCHE DATEN

6.1 EINLEITUNG

6.1.1 DESIGN-GESCHICHTE

Nachdem der riesige Bestand an terranischen (von Menschen gebauten) Raumschiffen, die in den ersten zwei Jahrhunderten nach Beginn des Atomzeitalters konstruiert wurden, fast ausschließlich auf japanischen Entwürfen basiert hatte, trat mit der neuen Raumschiff-Generation in den Jahrzehnten vor der völligen ökologischen Zerstörung der Erde eine Veränderung ein. Die neuen Schiffe waren die bis dahin besten und bedeuteten einen der wenigen Lichtblicke in jenen eher düsteren Zeiten. Die deutlichste Veränderung nach den Erfahrungen des Pluto-Krieges war die Erkenntnis, daß mächtigere Schutzschirm-Generatoren zur Abwehr der modernen Plasma-Waffen gebraucht wurden. Die Sternenkreuzer der *Kongo*-Klasse hatten sich als anfällig erwiesen, da sie oft nach einem einzigen Treffer explodierten, wodurch die Annahme, daß mächtige Waffen und Manövrierfähigkeit zum Schutz eines Kriegsschiffes ausreichten, als Irrtum entlarvt wurde. Sowohl im Pluto-Krieg als auch in den Gefechten vor Arcturus hatten sich terranische Besatzungen darüber beschwert, daß die auf Zeitverwerfung basierenden Motoren zu unberechenbar seien und bei der geringsten Belastung in Flammen aufgingen oder ausfielen. Dies führte zu einem verstärkten Interesse an der damals erst in der Theorie stehenden Drehantriebstechnik, die unter den härtesten Bedingungen funktionierte. Schon bald arbeiteten Designer an neuen Schiffen, um diese Probleme zu lösen.

Das erste Raumschiff der neuen Generation war die *Uproar,* die entwickelt wurde, um die veralteten *Kaiser*-Schiffe zu ersetzen. Die sechs Prototypen besaßen den neuen Drehantrieb und die bis dahin stärksten Schutzschirm-Generatoren (aus 5 Komponenten bestehend anstatt der üblichen 2). Ihre Unterlichtgeschwindigkeit reichte jedoch nicht aus, und man erkannte sehr schnell, daß zwar ihre Schutzschirme äußerst wirksam waren, sie aber mit ihren eigenen Waffen ähnlich gebauten feindlichen Schiffen keinen ernsthaften Schaden zufügen konnten. Das Projekt wurde beendet.

Etwa um diese Zeit wurde das Projekt Erebus abgeschlossen, bei dem in der Antarktik ein riesiger Antiprotonen-Beschleuniger für die wissenschaftliche Erforschung von Antimaterie-Systemen konstruiert wurde. Man erkannte bald, daß Versionen dieses Beschleunigers, in den Rumpf eines Raumschiffes eingebaut, als Waffen benutzt werden konnten, die stärker waren als alle bisher konstruierten. Bei Ausbruch des Arcturus-Krieges wurde eilig ein Schiff namens *Habakkuk* aus zwei Rümpfen der *Uproar*-Klasse mit einer dazwischen eingesetzten Antiprotonen-Kanone gebaut. Dieser Prototyp wurde auf einer Probefahrt mit der 20. Kampfflotte in die Schlacht geschickt. Der Verteidigungsrat nahm noch vor Abschluß der Arcturus-Prozesse die *Habakkuk* als Grundlage für die neuen Raumschiffe des Dreadnought-Typs für die Erde an und begann mit der Planung ihrer Produktion.

Als die Regierungen der Erde erkannten, das unser Planet ohne Aussicht auf schnelle Besserung zerstört werden würde, einigten sie sich rasch auf den *Conestoga*-Plan, nach dem Kolonisten in den riesigen *Conestoga*-Transportern losgeschickt werden sollten, während speziell konstruierte Späherschiffe Sternhaufen nach bewohnbaren Welten durchsuchten. Es wurde entschieden, daß die Späherschiffe die mächtigsten und modernsten Schiffe sein sollten, die jemals mit menschlicher Technologie geschaffen wurden. Die aus der *Uproar* und der *Habakkuk* gezogenen Lehren wurden beherzigt, und die Schiffe wurden ganz neu konstruiert, damit sie die mächtigsten verfügbaren Waffen ebenso wie eine gute Reichweite, eine verläßliche Maschine und ausgezeichnete Verteidigungseigenschaften hätten.

Das Ergebnis war der *Trailblazer.*

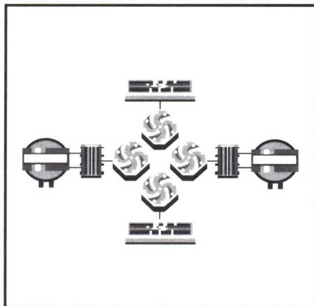
6.1.2 TECHNISCHE EINZELHEITEN

Ihr Raumschiff ist eine interstellare Dreadnought der *Trailblazer*-Klasse. Der Hauptrumpf ist 3400 Meter lang (11.200 Fuß) und 2960 Meter breit (9700 Fuß). Es wurde in den Tycho-Raumschiffwerken des Demokratischen Lunar-Staates gebaut und gehört zur zweitgrößten Klasse raumfahrender Schiffe, die je von Menschen gebaut wurden. An Größe wird es nur von den gewaltigen *Conestoga*-Kolonie-Transportern übertroffen.

Ihr Raumschiff ist im Prinzip ein riesiges Späherschiff, das mit möglichst geringer Unterstützung arbeiten soll. Es ist mit dem folgenden ausgestattet:

Bis zu 500 Treibstoff-Einheiten
Bis zu 10 Raketen-Chassis (für Fernlenkraketen, Kamikazeraketen oder Jäger)
Bis zu 3 Bergbau-Komplexe zum Abbau der Bodenschätze eines Planeten
Mehrere hundert Sonden für Nachrichtenübertragung und Erforschung
6 Beschleuniger, mit Platz für 4 weitere
2 normale Laserkanonen, mit Platz für 2 weitere
2 Brenner, mit Platz für 2 weitere
6 Konverter
6 Verbindungsstücke, mit Platz für 2 weitere
1 Vespucci-Navigator
5 Radiatoren, mit Platz für 3 weitere
2 Sekundärmechanismen, mit Platz für 2 weitere
1 Cody-Zielgerät
6 Turbinen, mit Platz für 3 weitere

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Bestandteilen hat der *Trailblazer* einen Laderaum mit besonders großer Staukapazität für zusätzliche Komponenten.



6.2 TRIEBWERK-UNTERSYSTEM

Ihre Triebwerke erzeugen eine Vorwärtsbewegung in einem 3- oder 4-Stufen-Prozeß.

Stufe Eins: Die Brenner produzieren hochenergetische Ionen. Dadurch wird ein grober Stoß erzeugt, der rückwärts gelenkt werden kann, um eine einfache, etwas derbe Vorwärtsbewegung zu ermöglichen.

Stufe Zwei: Ein Konverter absorbiert und neutralisiert damit die elektrische Ladung der sich rückwärts bewegenden Ionen, um zu verhindern, daß sie sich abstoßen. Die Ionen können nun auf genau parallelen Linien ausgestoßen werden, womit ein "Laser" aus elektrisch neutralen Teilchen geschaffen wird; dadurch wird die gesamte erzeugte Schubkraft direkt für die Fortbewegung des Schiffes eingesetzt. Die Konverter selber können keine besonders große elektrische Ladung absorbieren, also muß der Großteil der aufgenommenen Ladung auf den Drehantrieb übertragen werden. Daher beeinflußt die Kapazität des Drehantriebs indirekt die Geschwindigkeit, die vom Triebwerk erzeugt und durch die Konverter übertragen wird.

Stufe Drei: Der magnetische Wirbel einer Turbine wird in lineare Beschleunigung umgewandelt, wobei die hochenergetischen Ionen auf eine relativistische Geschwindigkeit gebracht werden, bei der sowohl die Masse als auch das Tempo gewaltig sind.

Stufe Vier: Ein Sekundärmechanismus kontrolliert und organisiert den Ionenfluß, der so wirksam geleitet wird, daß beim Ausstoß der neutralen Ionen aus dem Heck des Schiffes Interferenzen in der Wellenlänge verhindert werden.

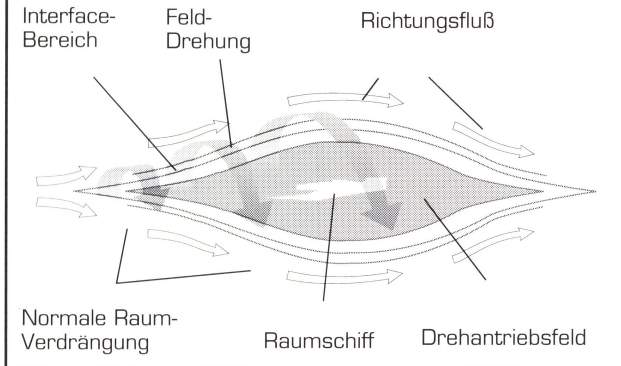
Bei der ursprünglichen Konfiguration Ihres Schiffes bleibt die potentiell vierte Stufe des oben beschriebenen Prozesses unbenutzt. Wenn Sie jedoch zusätzliche Sekundärmechanismen erwerben, können Sie diese potentielle Zusatz-Geschwindigkeit benutzen.

Die durch die Komponenten des Triebwerks erreichten Geschwindigkeiten werden im folgenden erklärt.

Triebwerkgeschwindigkeit

Jeder aktive Brenner liefert	870 km/h
Jeder aktive Sekundärmechanismus liefert	1090 km/h
Jede aktive Turbine liefert	440 km/h
Jeder aktive Konverter liefert	220 km/h, plus 220 km/h pro aktivem Turbinen-/Beschleuniger-Paar im Drehantrieb, bis zu einem Maximum von 650 km/h pro Konverter

6.3 DREHANTRIEB-UNTERSYSTEM

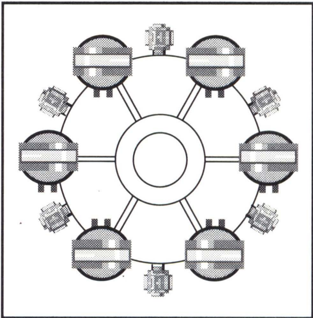


Der Drehantrieb erhält seine Energie aus der kontrollierten Zerstörung eines komplexen Antimaterie-Clathrats, welches zahlreiche Anti-Xenon-Moleküle enthält. Die durch diese Zerstörung erzeugte Energie wird dazu verwendet, das Raum-Zeit-Gefüge in eine vierdimensionale Spindel zu verwandeln. Durch die Beschleunigung des Wirbeleffekts wird das Raumschiff schließlich in ein anderes Universum gebracht. Alles, was in diesem neuen *Universum* existiert, ist das Schiff selber und das durch die Wirkung des Drehantriebs aufrecht erhaltene spindelförmige Vakuum. In dem neuen Unter-Universum sind Sie immer noch durch die Lichtgeschwindigkeit begrenzt, aber Sie können Ihr gesamtes Universum (das neue, kleine) schneller als mit Lichtgeschwindigkeit bewegen, da es jetzt vom übrigen Kosmos abgelöst ist. Ohne größere Schwierigkeiten können Sie die Lichtgeschwindigkeit weit überschreiten.

Wenn zwei Drehantriebsfelder dicht beieinander arbeiten, kann jedes der beteiligten Raumschiffe die Polarität seines Antriebs umkehren. Dadurch werden beide Schiffe aus dem Drehantrieb heraus in den normalen Raum getrieben, in dem ein Kampf wieder möglich ist. Feindliche Schiffe benutzen diese Technik häufig, um Ihren *Trailblazer* in den normalen Raum zu bringen, damit sie angreifen können. Sie können diese Technik ebenfalls einsetzen, wenn Sie bei Ihrer Weltraumfahrt dicht an einem außerirdischen Schiff vorbeiziehen.

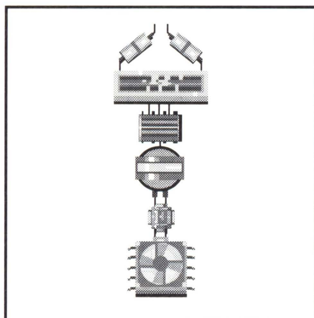
Der einzige Nachteil bei dieser Art der Fortbewegung ist, daß Ihr Schiff enorme Energiemengen verbraucht, um Entfernungen zurückzulegen.

DREHANTRIEBS-KOMPONENTEN



Turbinen-/ Beschleuniger-Paar in Betrieb	Auswirkung auf Treibstoffkosten	Auswirkung auf Triebwerke	Auswirkung auf Hauptgeschütz	Auswirkung auf Schutzschirme
1	keine Auswirkung	+220 km/h	+0,8 Schadenswert	keine
2	keine Auswirkung	+440 km/h	+1,6 Schadenswert	keine
3	keine Auswirkung	+650 km/h	+2,4 Schadenswert	keine
4	0,875 gegenüber normal	+870 km/h	+3,2 Schadenswert	+12%
5	0,75 gegenüber normal	+1100 km/h	+4,0 Schadenswert	+12%
6	0,625 gegenüber normal	+1300 km/h	+4,8 Schadenswert	+12%

HINWEIS: Die Auswirkung des Drehantriebs auf andere Systeme des Schiffes muß über die Konverter dieser Systeme erfolgen. Die aufgeführte Auswirkung sollte daher als Maximum betrachtet werden.



6.4 HAUPTGESCHÜTZ-UNTERSYSTEM

Ihr Hauptgeschütz arbeitet durch Verbinden des normalen Einsatzes von zwei verschiedenen Funktionen des Schiffes. Die Drehantriebsfahrt Ihres Schiffes erzeugt naturgemäß Antiprotonen als Abfall. Diese Antiprotonen werden von Ihrem Schiff nicht ausgestoßen, sondern in einem kleinen Unter-Universum gesammelt. Dieses Unter-Universum gleicht dem von Ihrem Drehantrieb geschaffenen, ist aber wie eine Hypersphäre geformt und daher gleichzeitig stabil und unbeweglich in Relation zu Ihrem Schiff. An sich sind Antiprotonen nutzlos. Ihr Raumschiff ist jedoch ständig einem Sperrfeuer von Gravitationsenergie ausgesetzt, die von Sternen, Planeten und Galaxien überall im Universum ausgeht. Ihr Schiff verwendet diese laufende Versorgung mit Schwerkraftwellen, um einen sphärischen Gravitationsschub zu erzeugen. Antiprotonen werden aus ihrem Lager im Unter-Universum abgezapft und ins Zentrum des Gravitationsschubs gepumpt. Sobald eine ausreichende Menge von Antiprotonen vorhanden ist, um zu gewährleisten, daß der Gravitationsschub zeitweise außerhalb des Schiffes bestehen kann, ist das Hauptgeschütz feuerbereit.

Beim Abfeuern schleudern Sie diese Sphäre von Antiprotonen-Plasma auf das beabsichtigte Ziel. Trifft die Sphäre das Ziel, wird der Gravitationsschub zerstreut, die Energie der Antiprotonen aufgesaugt und viele Systeme des Ziel-Schiffes verbrannt oder sogar ganz zerstört.

Normalerweise baut sich die Antiprotonen-Sphäre des Hauptgeschützes recht langsam auf und kann nur alle 13 Sekunden abgefeuert werden, mit einem Schadenswert von 2,3. Dies kann jedoch durch eine Reihe von Verbesserungen beschleunigt werden.

Bei Spielbeginn werden alle möglichen Verbesserungen für das Hauptgeschütz benutzt.

Beschleuniger: Ein Beschleuniger komprimiert die Antiprotonen-Sphäre relativistisch und zwingt sie dadurch zu schnellerer Kondensation als normal, wodurch die Zeit, die das Hauptgeschütz für den Auflade-Kreislauf braucht, verkürzt wird.

Konverter: Ein Konverter kann benutzt werden, um den elektrischen Strom vom Drehantrieb in das Hauptgeschütz zu leiten. Dadurch werden die Antiprotonen buchstäblich "aufgeheizt"; ihre Umgebungstemperatur steigt bis auf ein Milliardenfaches an! Dadurch wird natürlich der vom Hauptgeschütz angerichtete Schaden deutlich erhöht, wobei allerdings ihre Wirksamkeit ganz von der momentanen Kraft des Drehantriebs abhängt. Ist der Drehantrieb außer Betrieb, zeigt der Konverter keine Wirkung.

Verbindungsstück: Verbindungsstücke verknüpfen das Antiprotonen-Lager im Unter-Universum direkt mit dem Gravitationsschub, wodurch die Antiprotonen wesentlich schneller in ihren Schub fließen, als es der normale Quantum-Ausfluß zuläßt. Dies beschleunigt die Zeit, die das Hauptgeschütz zum Aufladen braucht.

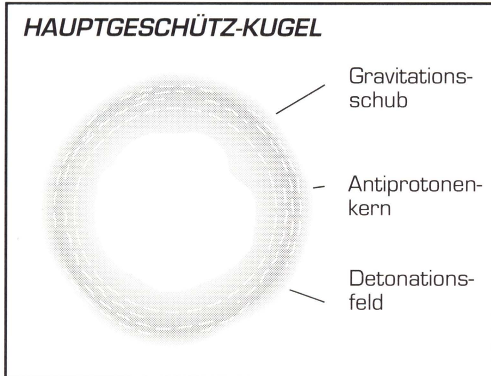
Radiator: Die Zeit, die das Hauptgeschütz zum Aufladen benötigt, wird normalerweise dadurch verlängert, daß bei der Bildung des Gravitationsschubs eine ungeheure Hitze entsteht. Um zu verhindern, daß die Kanone sich zu schnell erhitzt (wodurch sie sich auflösen würde, bevor sie schußbereit wäre), arbeitet sie im allgemeinen langsamer als möglich. Ein Radiator stößt die überschüssige Hitze direkt in den luftleeren Raum ab, so daß das Hauptgeschütz seinen Aufladevorgang schneller vollenden kann.

Sekundärmechanismus: Ein Sekundärmechanismus kann den Antiprotonenfluß so kontrollieren, daß die Teilchen innerhalb ihres Gravitationsschubs in sorgfältig angelegten Energiekreisen angeordnet werden. Wenn die Antiprotonen auf das Ziel treffen, wird ihre Energie periodisch im Ablauf mehrerer Nanosekunden abgegeben anstatt auf einmal. Dadurch wird eine pulsierende Wirkung erzeugt, die den durch das Hauptgeschütz angerichteten Schaden bedeutend verstärkt.

Turbine: Die Turbine erzeugt einen magnetischen Kegel, der die Antiprotonen aufnimmt und schneller als sonst in ihren Gravitationsschub lenkt. Dadurch wird die Zeit, die das Hauptgeschütz für seinen Kreislauf braucht, verkürzt.

Diese Tabelle erläutert, welche Wirkung die Verwendung verschiedener Komponenten auf die Feuergeschwindigkeit und den Schadenswert des

Hauptgeschützes hat. *Hinweis:* "Schadenswert" ist eine relative Einschätzung der Kraft einer Waffe. Ein "Schadenswert" von 1 bedeutet, daß die Waffe, falls sie Ihr eigenes Schiff träfe und nicht von Schutzschirmen gestoppt würde, 1 Komponente zerstören würde. Ein Schadenswert von zwei würde 2 Komponenten zerstören und so weiter.

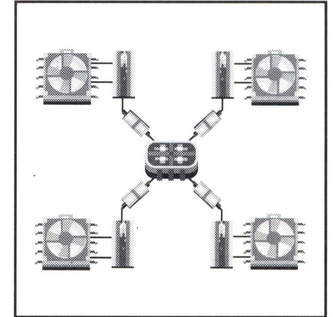


HAUPTGESCHÜTZ-KOMPONENTEN

Komponente	Wirkung
Beschleuniger	-2 Sekunden von der Feuergeschwindigkeit
Verbindungsstück	-2 Sekunden von der Feuergeschwindigkeit pro Verbindungsstück
Radiator	-2 Sekunden von der Feuergeschwindigkeit
Sekundärmechanismus	+1,6 zum Schadenswert
Turbine	-2 Sekunden von der Feuergeschwindigkeit
Konverter	+0.8 zum Schadenswert pro Turbinen-/ Beschleuniger-Paar in Betrieb im Drehantrieb

Normaler Schadenswert: 2,3
Normale Feuergeschwindigkeit: 1 pro 13 Sekunden
Maximaler Schadenswert: 8,6
Maximale Feuergeschwindigkeit: 1 pro 3 Sekunden

6.5 LASERKANONENTURM-UNTERSYSTEM

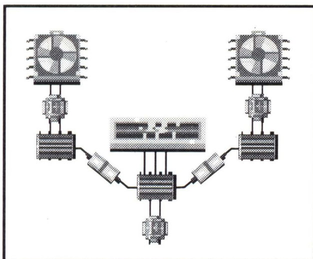


Ihre Laserkanonen stoßen durch Zielrohre kontrollierte Plasma-Explosionen aus. Bei diesem Prozeß erhitzen sich die Rohre und müssen durch Radiatoren abgekühlt werden. Diese Laserkanonen erreichen einen Schadenswert von 0,15, was im Vergleich zu Ihren Raketen und dem Hauptgeschütz recht wenig ist, für ihre Aufgabe aber ausreicht.

Die Laserkanonen selbst sind recht einfach. Das Kontrollsystem, das sie steuert, ist von wesentlich größerem Interesse. Als Commander des *Trailblazers* sitzen Sie normalerweise genau in der Mitte des Schiffes. Wenn Sie den Laserkanonenturm aktivieren, schließt sich eine sphärische Kapsel um Sie herum. Auf die Innenfläche dieser Kapsel wird der Weltraum, der Sie umgibt, projiziert, und Sie können Ihren Sessel in der Kapsel herumdrehen, um in jede Richtung zu sehen. Die Oberfläche des *Trailblazers* ist mit Dutzenden von winzigen Rohren durchsetzt. Wenn Sie sich in eine bestimmte Richtung drehen, werden die Rohre auf dieser Seite aktiviert und auf den Punkt gerichtet, den Sie anpeilen.

Die Laserkanonen selber sind unbewegliche Objekte, die sich in Ihrem Maschinenraum befinden. Die Plasma-Explosionen, die sie produzieren, werden durch das Schiff in die entsprechenden Rohre geleitet. Daher können Sie umso mehr Schüsse abfeuern, je mehr Laserkanonen Sie erwerben.

Auf diese Weise können Sie zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit einen Geschützturm mit einem vollen sphärischen 360°-Sichtfeld erhalten!



6.6 SCHUTZSCHIRM-GENERATOREN

Die Schutzschirm-Generatoren schützen Ihr Schiff vor feindlichen Angriffen, indem sie ankommende Raketen und Energieladungen abblocken. Sie funktionieren folgendermaßen:

Stufe Eins: Der Sekundärmechanismus im Herzen des Schutzschirm-Generators baut ein mächtiges Atomfeld auf, das Ihr gesamtes Schiff umgibt. Jede Art von Energie, die auf dieses Feld trifft, ob sie elektrisch, eine Strahlung oder sogar kinetisch ist, wird im allgemeinen in harmlose Neutrinos umgewandelt. Diese Umwandlung geschieht nach dem Motto "alles oder nichts" - entweder wird das gesamte Energiepaket umgewandelt oder gar nichts.

Stufe Zwei: Konverter verändern die Aufladung und die Drehung der ankommenden Energie-Quanten und bereiten sie für die angestrebte Verwandlung in Neutrinos vor. Falls der Drehantrieb mit einer Kapazität über dem Normalwert arbeitet, können die Konverter zusätzlich versuchen, einen Teil der ankommenden Ladung zu absorbieren. Unter normalen Bedingungen ist dieser letzte Effekt jedoch nebensächlich.

Stufe Drei: Die ankommende Energie wird von den Beschleunigern aufgefangen, die sich rasch aufheizen. Die Fähigkeit des Beschleunigers zur Umwandlung von Energie wird herabgesetzt, sofern diese Hitze nicht von den Radiatoren ausgestoßen wird. Die Beschleuniger verstärken die Wirkung des Atomfeldes, während die Energie über dessen Oberfläche ausgebreitet und dann (hoffentlich) das gefährliche Potential der Energie verändert und abgestoßen wird.

Ist der Umwandlungsprozeß erfolgreich, kann der Schutzschirm sogar die Wirkung von äußerst starken Angriffen aufheben. Ein Nachteil liegt darin, daß der Umwandlungsprozeß aufgrund von Quantum-Effekten etwas vom Zufall abhängt.

Einige Alienrassen versuchen, die Schutzwirkung des Schirms zu umgehen, indem sie ganze Salven abfeuern oder Schüsse in rascher Folge abgeben, in der Hoffnung, daß bei einer Vielzahl von Angriffen einige bestimmt ihr Ziel erreichen. Leider ist diese Hoffnung berechtigt.

Jede Komponente eines Schutzschirm-Generators erhöht die prozentuale Chance, einen Angriff zu neutralisieren. Konverter sind nur wirksam, wenn der Drehantrieb stark genug ist (vgl. dort). Die folgende Effektivitätstabelle für den Schutzschirm-Generator gibt Ihnen die genauen Werte an.

EFFEKTIVITÄT DES SCHUTZSCHIRM-GENERATORS

Komponente	**Schutzwirkung**
Beschleuniger	+12% zur Chance auf Erfolg
Konverter	+12% zur Chance auf Erfolg, wenn der Drehantrieb mindestens 4 aktive Turbinen-/Beschleuniger-Paare enthält
Verbindungsstück	Keine Wirkung (fehlt es jedoch, fällt der entsprechende Arm des vorderen Schutzschirm-Generators aus)
Radiator	+12% zur Chance auf Erfolg
Sekundärmechanismus	Sorgt für die grundsätzliche 12%-Chance auf Erfolg

Wird zum Beispiel der Bug Ihres Schiffes beschossen und Sie benutzen die Start-Ausrüstung, so haben Ihre vorderen Schutzschirme zwei Konverter, zwei Beschleuniger und zwei Radiatoren. Die Konverter arbeiten nicht, weil der Drehantrieb nur 3 aktive Turbinen-/ Beschleuniger-Paare hat. Die Beschleuniger und Radiatoren sorgen jeweils für eine Chance von 12% zur Abwehr eines gegebenen Angriffs. Daher haben Ihre vorderen Schutzschirme eine Erfolgschance von 48%.

6.7 FERN-CHASSIS

6.7.1 FERNLENKRAKETE

Fernlenkraketen fliegen das feindliche Schiff an, welches Sie mit ***Ziel*** bezeichnen (durch die "T"-Taste). Fernlenkraketen sind einfach zu benutzen, sind aber nur gegen kleine Raumschiffe wirkungsvoll.

Länge: 180 Meter (600 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 600 Meter/Sekunde
(21.600 km/h oder 13.000 M/h)
Bewaffnung: Aufschlagsprengkopf
Schadenswert: 1,6

6.7.2 KAMIKAZERAKETEN

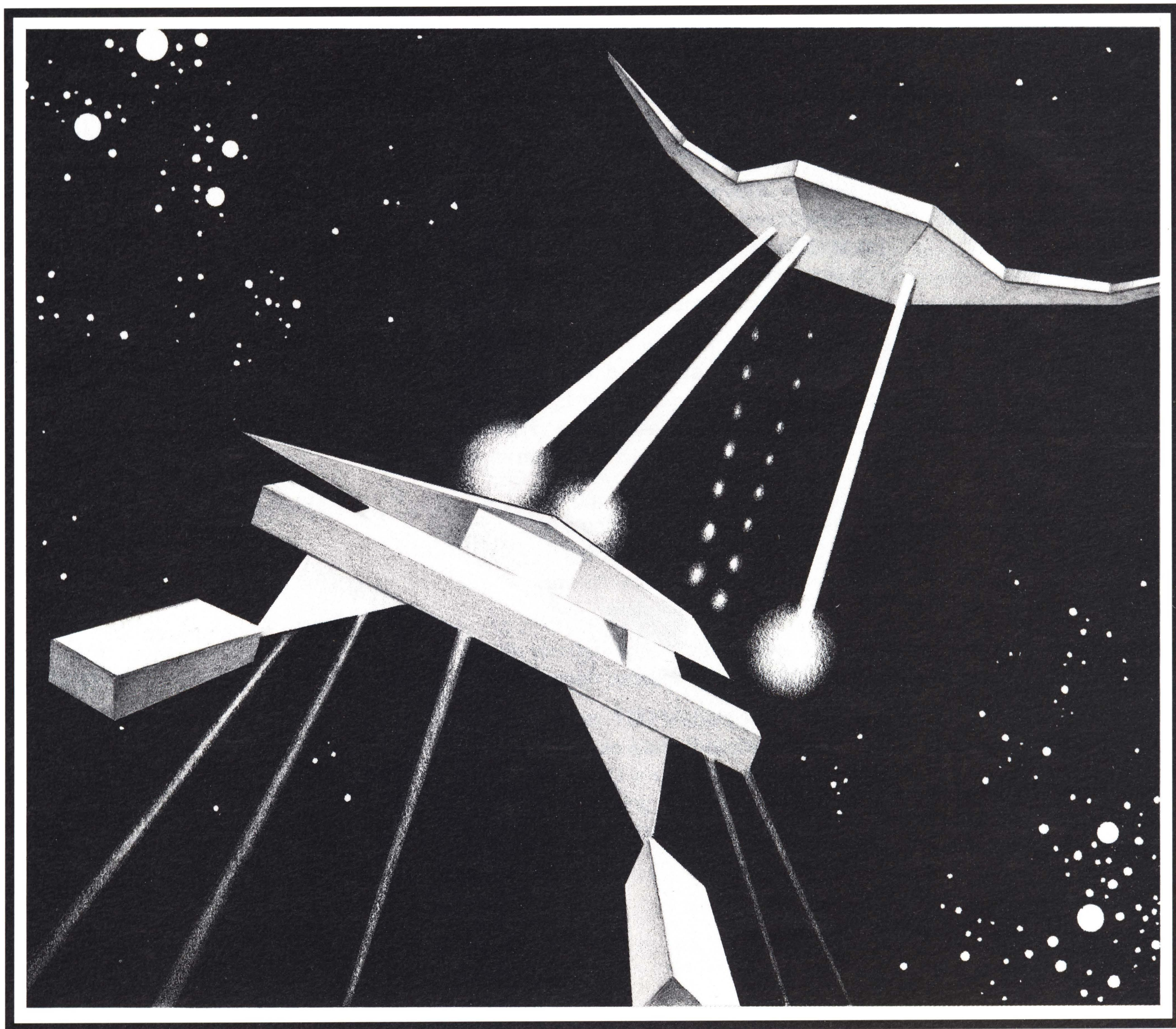
Kamikazeraketen werden direkt gesteuert. Da sie kein automatisches Lenksystem benötigen, können sie einen wesentlich größeren Sprengkopf tragen als eine Fernlenkrakete. Sind alle feindlichen Schiffe zerstört, kehren die erhalten gebliebenen Kamikazeraketen automatisch zu Ihrem Schiff zurück.

Länge: 180 Meter (600 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 600 Meter/Sekunde
(21.600 km/h oder 13.000 M/h)
Bewaffnung: Aufschlagsprengkopf
Schadenswert: 6,3

6.7.3 JÄGER

Jäger werden direkt gesteuert. Sie sind mit zwei nicht beweglichen Laserkanonen bestückt, die gerade nach vorne feuern.

Länge: 180 Meter (600 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 1200 Meter/Sekunde
(43.200 km/h oder 26.000 M/h)
Bewaffnung: Doppel-Laserkanone
Schadenswert: je 0,15



7. TAKTIK-HANDBUCH

7.1 KAMPFTAKTIKEN

7.1.1 DAS HAUPTGESCHÜTZ

Tips: Das Hauptgeschütz

• Ein Signal ertönt, wenn das Hauptgeschütz feuerbereit ist. Anstatt die Hauptgeschütz-Anzeige zu beobachten, sollten Sie Ihr Schiff in Schußposition bringen und feuern, wenn Sie das Signal hören.

• Auch wenn das übrige Schiff zerstört ist, ist das Hauptgeschütz weiterhin mit verminderter Kapazität feuerbereit. Dies ist nützlich, wenn ein besonders hartnäckiger Gegner ausgeschaltet werden soll. Benutzen Sie die Fluchtkapsel, um sich dann in Sicherheit zu bringen.

• Wenn das gegnerische Schiff, kurz nachdem Sie das Hauptgeschütz abgefeuert haben, vorübergehend von einem Blockade-Schirm umgeben ist, so besitzt es einen Schutzschirm-Generator und kann durch Ihr Hauptgeschütz nicht beschädigt werden. Setzen Sie andere Waffen ein.

Ihr Hauptgeschütz feuert einen Antiprotonenschwarm mit einem Durchmesser von 80 Metern ab, der von einem sphärischen Gravitationsschub zusammengehalten wird. Das Geschütz kann nur nach vorne feuern, und das gesamte Schiff muß daher in die entsprechende Schußrichtung gebracht werden.

Wenn ein gegnerisches Schiff getroffen, aber nicht zerstört wird, so leuchtet das getroffene Schiff hell auf. Dies geschieht, wenn die Antiprotonen-Energie absorbiert wird, was normalerweise eine schwere Beschädigung anzeigt.

Der Nachteil beim Hauptgeschütz ist, daß ein defensiver Gravitationsschub die Kohäsion der Antiprotonen auflöst und sie sofort zerstreut. Diese Verteidigungsmaßnahme wird, kurz nachdem Sie das Hauptgeschütz abgefeuert haben, sichtbar. Wenn das gegnerische Schiff nach einem Treffer von einem Blockade-Schirm bedeckt wird, so

zeigt dies an, daß ein Schutzschirm-Generator eingesetzt wurde und das Schiff gegen Ihr Hauptgeschütz immun ist. Gegen ein solches Ziel sollten Raketen oder Kamikazeraketen verwendet oder die Schutzschirme mit Hilfe von Jägern zerstört werden (vgl. Abschnitt 7.3.2).

Aufgrund der geringen Feuergeschwindigkeit des Hauptgeschützes und der Tatsache, daß das gesamte Schiff in die Schußrichtung gebracht werden muß, eignet sich das Hauptgeschütz nicht zur Zerstörung von gegnerischen Jägern oder Raketen. Andererseits besitzt das Hauptgeschütz ein erhebliches Zerstörungspotential bei einer großen Reichweite, wobei Ihr begrenzter Vorrat an Chassis unangetastet bleibt. Daher ist das Hauptgeschütz für den Einsatz gegen große Schiffe und Sternenbasen geeignet.

7.1.2 FERNLENKRAKETEN

Tips : Ferngelenkte Raketen

• Eine ferngelenkte Rakete kann einen Jäger, der schneller ist, nicht treffen, es sei denn, der Feind fliegt auf Sie zu, und Sie möchten einen Frontalzusammenstoß herbeiführen.

• Die Raketen sollten möglichst früh abgeschossen werden, um die gegnerischen Jäger zu treffen, bevor diese feuern können - eine verirrte Rakete könnte Ihren Flugkörper treffen und zur Explosion bringen.

• Ferngelenkte Raketen gehören zu den hochspezialisierten Waffen in Ihrem Arsenal. Wenn Sie auf einen unbekannten Gegner treffen, so können Sie eine ferngelenkte Rakete auf seine Jäger abfeuern, um zu sehen, was für eine Reaktion Sie erhalten, aber meist erfüllen eine Kamikazerakete oder ein Jäger diesen Zweck weitaus besser.

Ferngelenkte Raketen fliegen auf das als Ziel angegebene feindliche Schiff zu (im Sichtgerät auf der linken Seite vom Haupt-Cockpit aus zu sehen). Dieses Schiff wird außerdem durch Klammern um die Abbildung auf dem 3-D-Hauptschirm und einen um seinen Punkt gelegten Kasten auf dem Radarschirm gekennzeichnet. Fernlenkraketen richten verhältnismäßig wenig Schaden an (Schadenswert 1,6). Eine einzige kann jedoch jeden Jäger zerstören, und mehrere zusammen können ein kleines Kriegsschiff vernichten. Gegenüber feindlichen Laserkanonentürmen sind sie jedoch äußerst ungeschützt, da diese die Rakete zerstören können, bevor sie auftrifft.

7.1.3 KAMIKAZERAKETEN

Ihre Fernlenkraketen, Jäger und Kamikazeraketen laufen alle auf dem gleichen Chassis. Da Sie nur 10 Chassis zur Zeit mitführen können, setzen Sie diese sparsam ein.

Tips: Kamikazerakete

• Wenn das gegnerische Schiff mit einem Laserkanonenturm ausgerüstet ist, so sollten Sie einen Jäger ausschicken, bevor Sie eine Kamikazerakete einsetzen - er kann den Laserturm zerstören und somit den Weg für die Kamikazerakete freimachen.

• Gegen große, langsame Ziele (wie z.B. Sternenbasen) können Sie eine Kamikazerakete abschießen, sie ausrichten, dann die Leertaste drücken, um zum Haupt-Cockpit zurückzukehren, von dem aus Sie dann eine weitere Kamikazerakete abschießen und das ***Chassis zurückholen*** können. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis vier Kamikazeraketen direkt auf den Gegner zufliegen. Wenn alle vier ihr Ziel erreichen, fügen sie ihm großen Schaden zu, während Ihr Hauptschiff weiterhin in voller Bereitschaft ist.

• Einige Gegner setzen gegen Kamikazeraketen gern Geschosse und Kugeln ein. Um diesen auszuweichen, sollten Sie nicht direkt auf die Mitte des gegnerischen Schiffes zufliegen, sondern auf die Seiten, damit Sie nicht voll getroffen werden.

• Nur wenige Lasertürme bieten Rundumschutz. Wenn Sie die Lücke in der Verteidigung des Gegners entdecken, können Ihre Kamikazeraketen ihn treffen, ohne selber gefährdet zu sein.

Kamikazeraketen müssen Sie selber steuern. Sie richten wesentlich mehr Schaden an als Fernlenkraketen (Schadenswert 6,3 gegenüber den 1,6 der Fernlenkraketen). Sie können das Kamikaze-Cockpit jederzeit verlassen und die Kamikazerakete in gerader Linie auf dem gleichen Kurs weiterfliegen lassen. Sind alle feindlichen Schiffe zerstört, kehren die erhalten gebliebenen Kamikazeraketen automatisch zu Ihrem Schiff zurück.

Laserkanonentürme sind gegen Ihre Kamikazeraketen sehr erfolgreich. Sie sollten versuchen, diese zu vernichten, bevor Sie Ihre Kamikazeraketen aussenden, um den *entscheidenden Schlag* zu landen.

7.1.4
JÄGER

Tips: Jäger

• Das Design der Schutzschild-Generatoren und Laserkanonentürme ist bei allen Alienrassen verschieden, aber Sie können lernen, sie zu erkennen und mit Ihren Jägern anzuzielen.

• Die beste Art, einen feindlichen Laserturm zu zerstören, besteht darin, mit Höchstgeschwindigkeit direkt darauf zuzufliegen. Sobald Sie nah genug sind, feuern Sie.

• Die einfachste Art, einen feindlichen Jäger oder ein kleines Kriegsschiff zu zerstören, besteht darin, sich dahinter zu setzen und die Geschwindigkeit anzugleichen ("M"-Taste für *Match Speeds*). Dann folgen Sie einfach seinem Flug und schießen, was das Zeug hält.

Jäger müssen Sie selbst steuern. Sie schießen aus Laserkanonen (Schadenswert 0,15), die großen Kriegsschiffen nichts anhaben können, aber Einzelziele wie Laserkanonentürme und Schutzschirm-Generatoren zerstören können. Sie sind außerdem sehr wirkungsvoll gegen feindliche Jäger.

Laser können Ihre Jäger abschießen, wenn Sie sich zu lange in deren Nähe aufhalten. Wenn Sie sich aber ständig mit Höchstgeschwindigkeit bewegen, verringert sich die Chance des Gegners, Sie abzuschießen. Ihr Jäger kann 2 Treffer von einem Laserkanonenturm vertragen, bevor er zerstört ist. Behalten Sie das Schadensleistenhologramm (ganz rechts) im Auge.

7.1.5
LASERKANONENTURM

Um die größte Wirkung zu erzielen, sollten Sie mit dem Feuern beginnen, kurz bevor ein angreifender Jäger in Reichweite ist (aus der Erfahrung lernen Sie, wann es soweit ist). Wenn Sie beim Umgang mit dem Geschützturm schnell und geschickt sind und dem vorbeischwenkenden feindlichen Jäger folgen, können Sie ihn noch beim Rückflug erwischen. Wenn Sie einen Jäger beim An- und Abflug treffen, wird er fast immer zerstört - die effektivste Methode, Ihren Geschützturm einzusetzen.

Anfliegende Raketen sind eine andere Sache. Eine einzelne ankommende Rakete zu zerstören, ist ein Kinderspiel - wenn Sie Ihre Laserkanonen rechtzeitig auf das verdammte Ding richten, können Sie es abschießen. Viele Aliens feuern jedoch mehrere Raketen auf einmal ab, so daß alle gleichzeitig auf Sie zukommen. Um diese abzuschießen, zielen Sie auf eine der Raketen und feuern Sie, sobald sie in Ihrer Reichweite ist. Feuern Sie

dann weiter, ohne abzuwarten, ob Sie die erste Rakete getroffen haben, während Sie Ihren Geschützturm vor und zurück über die heranfliegenden feindlichen Flugkörper schwenken. Damit sollte es Ihnen gelingen, bis zu sechs Raketen abzuschießen, sofern sie dicht genug beieinander sind.

7.1.6 SCHUTZSCHIRME

Ihre Verteidigungs-Schutzschirme halten willkürlich Angriffe gegen Ihr Schiff ab. Je stärker Ihre Schutzschirme sind, desto eher können diese einen gegebenen Angriff abwehren. Sie sollten dafür sorgen, daß Ihre Schutzschirme die größtmögliche Anzahl an Komponenten haben.

Wenn Sie einem Kriegsschiff oder einer Sternenbasis gegenüberstehen, ist es meistens ratsam, so viele Komponenten wie möglich in Ihren vorderen Schutzschirm-Generator einzusetzen, da Ihre hinteren Schutzschirme mit größter Wahrscheinlichkeit nicht getroffen werden. Wenn Sie es jedoch mit kleinen, beweglichen Jägern oder einer großen Zahl von Gegnern zu tun haben, sollten Sie Ihre Verteidigung gleichmäßig ausrichten, also auch einige Komponenten in Ihren hinteren Schutzschirm-Generator einbauen, selbst wenn dadurch einer Ihrer vorderen Generatoren teilweise entblößt wird.

7.1.7 NOTMANÖVER

Sie haben drei Manöver, mit denen Sie sich in Sicherheit bringen können, wenn Sie in eine ausweglose Situation geraten.

Werden Sie von Piraten angegriffen, können Sie ***Kargo abwerfen*** (betätigen Sie die "J"-Taste). Durch das Leeren Ihres Laderaums erwirken Sie, daß der Gegner von einem Angriff absieht. Das ist vielleicht schwer zu schlucken, kann aber klug sein, wenn Sie nicht sicher sind, daß Sie die Piraten besiegen können, besonders falls Ihr Schiff durch gerade überstandene Kämpfe geschwächt ist.

Gegen andere Gegner ist der ***Notdrehantrieb*** ("Alt" herunterdrücken und die "S"-Taste betätigen) wirkungsvoll, um das Kampfgebiet schnell zu verlassen. Der Schaden, den Ihre internen Systeme dabei erleiden, sorgt jedoch dafür, daß dies in den meisten Situationen nicht wünschenswert ist. Der Notdrehantrieb zerstört 10 willkürlich gewählte Komponenten. Daher sollten Sie ihn nur einsetzen, wenn Sie einem Gegner gegenüberstehen, der wahrscheinlich mehr als 10 Ihrer Komponenten zerstören würde, es sei denn, Sie rechnen damit, aus dem gegnerischen Wrack mehr als das herauszuholen.

Ist Ihr Schiff so stark beschädigt, daß Sie es aufgeben wollen, benutzen Sie am besten die ***Fluchtkapsel*** (halten Sie Shift gedrückt und betätigen Sie ESCAPE).

7.2 FEINDLICHE RAUMSCHIFFE BESIEGEN

7.2.1 FEINDLICHE JÄGER BESIEGEN

Feindliche Jäger sind wesentlich schneller und wendiger als Ihr *Trailblazer* und daher schwer zu treffen, obwohl sie bei einem einzigen Angriffsflug nicht viel Schaden anrichten können.

Der Laserkanonenturm ist normalerweise die richtige Waffe gegen feindliche Jäger. Dagegen kommen nur wenige an, und sogar die stärksten Angriffsjäger halten nicht mehr als 10 Treffer aus (Sie beginnen mit 2 Laserkanonen und können die Zahl bis auf 4 erhöhen, so daß ein paar Schüsse den Feind erledigen sollten). Von all den Systemen Ihres Schiffes kann der Geschützturm am leichtesten aufgewertet werden. Wir raten Ihnen dringend, diesen zu verbessern, bevor Sie Feinde bekämpfen, die eine große Zahl von Jägern einsetzen.

Manchmal ist es besser, sich selber in einen Jäger zu setzen und dem Gegner hinterherzujagen. Nur wenige feindliche Jäger besitzen Laser-Verteidigungstürme, so daß Sie sich meist dicht hinter den Gegner setzen können. Bleiben Sie ihm auf den Fersen, wählen Sie ***Geschwindigkeit angleichen*** (die "M"-Taste), wenn Sie in Reichweite sind, und feuern Sie immer, wenn der Gegner in Sicht ist. Achten Sie darauf, daß Ihr *Trailblazer* während Ihrer Abwesenheit nicht völlig zusammengeschossen wird.

Manchmal können Sie einen Jäger mit Ihrem Hauptgeschütz erledigen, wenn er sich im Kampfanflug befindet. Sobald er jedoch beginnt, Ihr Schiff zu umkreisen, ist das Hauptgeschütz selten erfolgreich.

Auch Fernlenkraketen sind unter Umständen nützlich. Wollen Sie diese einsetzen, müssen Sie sie abfeuern, bevor die feindlichen Jäger zu nah herangekommen sind.

Gegen Jäger sind Kamikazeraketen selten kosteneffektiv. Sie können zwar jeden beliebigen Jäger zerstören, aber eine Fernlenkrakete erreicht dies mit geringerem Zeitaufwand. Andererseits kann ein Jäger mit einem guten Piloten zwei oder drei feindliche Jäger in der gleichen Zeit zerstören, in der eine Kamikazerakete nur einen vernichtet.

7.2.2 FEINDLICHE KRIEGSSCHIFFE BESIEGEN

Ein feindliches Kriegsschiff ist definiert als jedes Fahrzeug, das größer ist als ein Jäger. Die kleinsten Kriegsschiffe sind kaum mehr als etwas größere Jäger, während die größten Ihrem *Trailblazer* an Masse gleichkommen oder ihn sogar übertreffen. Während die meisten Jäger recht einfache Angriffstaktiken haben, sind Kriegsschiffe mit einem komplexeren Waffenaufgebot ausgerüstet. Einige Kriegsschiffe schießen selber Raketen oder Jäger ab.

Das Hauptgeschütz ist im allgemeinen der beste Angriff gegen gegnerische Kampschiffe. Gelingt es Ihnen, deren Angriffen zu entgehen (entweder, indem Sie sie mit einem Jäger oder einer Rakete ablenken oder die ankommenden Geschosse mit Ihren Lasergeschützen abwehren) und mit Ihrem Hauptgeschütz ein paar Treffer zu landen, können Sie fast jeden Gegner zerstören. Viele Kriegsschiffe versuchen, Ihrem Geschützfeuer auszuweichen. Möglicherweise müssen Sie vorausahnen, in welche Richtung sie ausweichen werden und dorthin zielen, um sie in der Bewegung zu erwischen.

Fernlenkraketen und Kamikazeraketen sind gegen viele Kriegsschiffe wirkungsvoll. Fernlenkraketen sind weniger effektiv, da Sie viermal so viele brauchen, um ein Ziel zu zerstören.

Kleine Kriegsschiffe sind häufig ungeschützt gegen Ihre Jäger, und manchmal können Sie auf sie zufliegen und sie zerstören, lange bevor sie in Reichweite Ihres Hauptgeschützes gelangen. Nehmen Sie sich jedoch vor Laser-Verteidigungstürmen in acht.

Ihr Laserkanonenturm ist gegen ein Kriegsschiff selten zweckmäßig. Die meisten greifen bereits an, wenn sie noch zu weit entfernt sind, um von Ihren Kanonen erreicht werden zu können, und viele sind gegen deren Wirkung gepanzert.

7.2.3. FEINDLICHE STERNENBASEN BESIEGEN

Sternenbasen sind gigantische, unbewegliche Bollwerke. Sie verteidigen ganze Sonnensysteme gegen außerirdische Einwirkungen. Selbst wenn Sie Ihr Schiff zu großer Stärke aufgerüstet haben, sollten Sie sich den Angriff auf eine Sternenbasis gut überlegen.

Die meisten Sternenbasen werden von Verteidigungs-Kriegsschiffen begleitet. Diese Schiffe können speziell für deren Verteidigung

konstruiert sein. Zusätzlich dazu kann die Sternenbasis selber bewaffnet und in der Lage sein, sich durch das Abfeuern von Raketen oder Energiestößen zu verteidigen. Eine Sternenbasis kann am ehesten aus der Entfernung besiegt werden. Zerstören Sie zuerst alle Verteidigungs-Kriegsschiffe. Schicken Sie dann Kamikazeraketen und Jäger los, um die Verteidigungssysteme der Sternenbasis außer Gefecht zu setzen, besonders die Schutzschirm-Generatoren. Sobald die Sternenbasis schutzlos ist, können Sie zu Ihrem *Trailblazer* zurückkehren, dicht heranfliegen und die Basis mit Ihrem Hauptgeschütz zerstören.

Notfalls können Sie auch die Sternenbasis direkt angreifen. Gelingt es Ihnen, sie zu zerstören, wird sie von den Begleitschiffen verlassen, da deren Anwesenheit jetzt nutzlos ist.

7.3 SPEZIFISCHE FEINDLICHE SYSTEME BESIEGEN

7.3.1 LASERKANONENTÜRME BESIEGEN

Ihr Schiff besitzt einen Laserkanonenturm, der Schutz gegen anfliegende Raketen und Jäger bietet. Viele außerirdische Schiffe, vor allem die nicht besonders wendigen, besitzen ähnliche Geschütztürme. Der Einfachheit halber werden alle diese Systeme als "Laserkanonentürme" bezeichnet, obwohl sie, je nach dem außerirdischen Hersteller, in Wirklichkeit eine ganze Reihe verschiedener Energien abfeuern.

Aus ersichtlichen Gründen muß ein Laserkanonenturm auf der Außenseite des Schiffes montiert sein. Daher könnten ein Jäger oder eine sorgfältig gezielte Rakete den Geschützturm treffen und zerstören, um den Weg für weitere Angriffe zu ebnen.

7.3.2 SCHUTZSCHIRM-GENERATOREN BESIEGEN

Das Hauptgeschütz Ihres Schiffes feuert eine Sphäre von Antiprotonen ab, die durch einen Gravitationsschub zusammengehalten werden. Bestimmte Arten von Energiefeldern können den Eindämmungsschub der Sphäre aufheben. Ist der Schub aufgehoben, zerstreuen sich die Antiprotonen sofort und zerstören die Wirksamkeit des Hauptgeschützes.

Die Aktivierung eines solchen Verteidigungsschirms ist deutlich sichtbar - die Schutzschirme sind undurchsichtig und wie rechteckige Blöcke geformt. Sie erscheinen nur für einen Augenblick, aber denken Sie daran, daß damit angezeigt wird, daß der Schuß aus Ihrem Hauptgeschütz keine Wirkung hatte. Sie können dieses Schiff erst beschädigen, wenn Sie den Schutzschirm-Generator zerstört haben.

Schutzschirm-Generatoren haben keine Auswirkung auf Jäger und Raketen. Die Aufhebung der Schwerkraft eines so kleinen Objektes hat eine unbedeutende Wirkung auf dessen Integrität.

Schutzschirm-Generatoren müssen sich auf der Außenseite des Schiffes befinden, da das Aussenden einer Gravitationswelle aus dem Inneren des Schiffes zu gefährlich wäre (der Gezeiteneffekt würde den Rumpf des Schiffes zerschmettern). Daher können ein Jäger oder eine Kamikazerakete heranfliegen und den außen angebrachten Schutzschirm-Generator zerschießen. Sobald dieser Generator zerstört wurde, ist der Feind gegen Ihr Hauptgeschütz wieder ungeschützt.

7.3.3
PANZERUNG BESIEGEN

Alle großen feindlichen Raumschiffe besitzen eine Panzerung. Daß ein Schiff gepanzert ist, können Sie daran erkennen, daß nach Beschuß mit einer Laserkanone keine Beschädigung zu sehen ist (normalerweise sichtbar als kleine brennende Stückchen, die vom feindlichen Schiff abspringen).

Ein gepanzertes Schiff ist gegen die Waffen Ihres Jägers immun. Hat das Raumschiff jedoch einen Schutzschirm-Generator, einen Laserkanonenturm oder andere ungeschützte Außenteile, kann Ihr Jäger trotzdem sinnvoll eingesetzt werden. Sie können mit ihm diese Geräte zerstören. In jedem Fall müssen Sie das gegnerische Schiff selbst aber mit Kamikazeraketen oder Ihrem Hauptgeschütz zerstören.

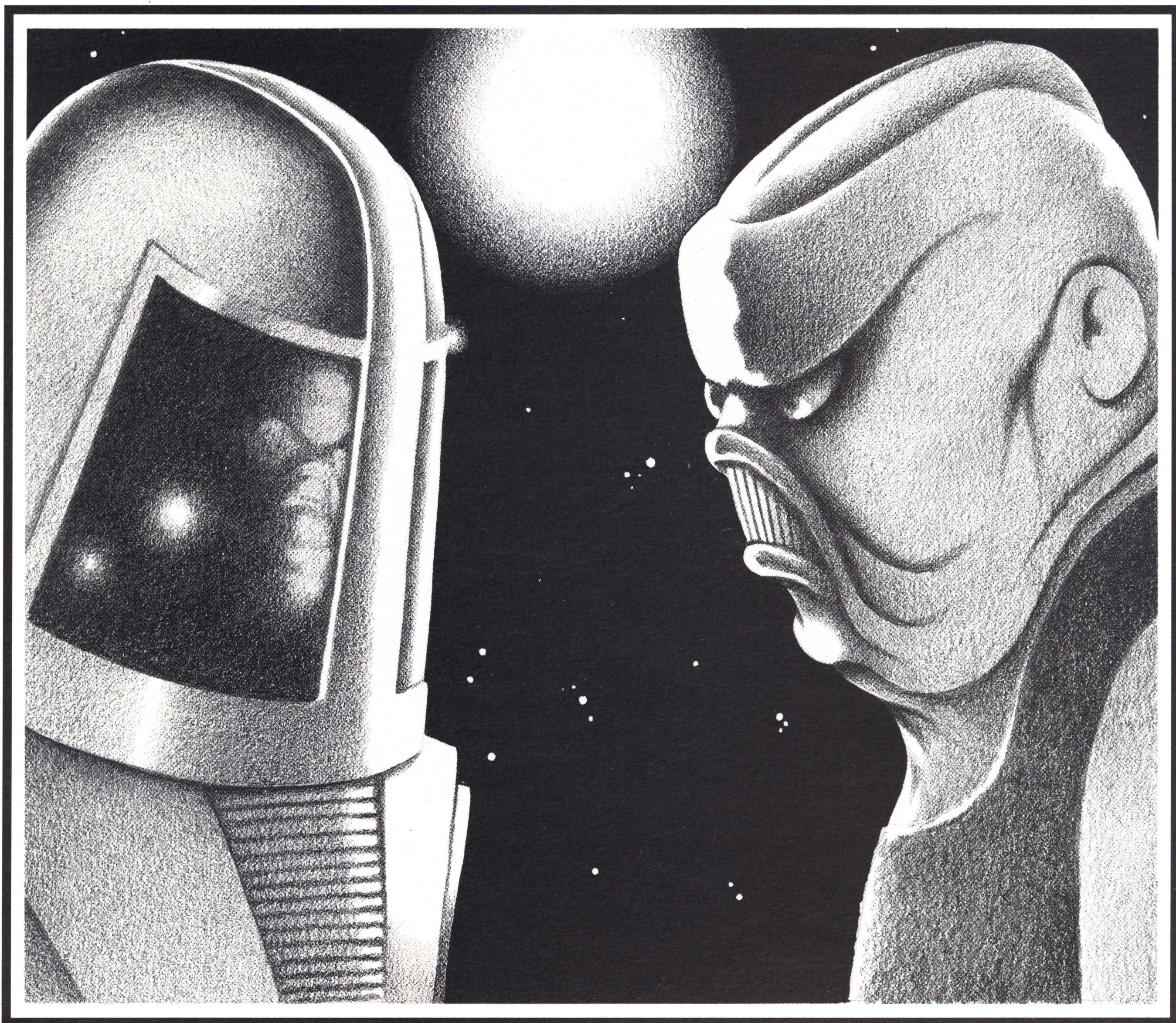
7.3.4
SPEZIALSYSTEME

Einige Schiffe können außer Laserkanonentürmen oder Schutzschirm-Generatoren andere ungeschützte Außenteile haben, deren Funktion Sie nur durch "Versuch und Irrtum" erkennen können.

7.4 HINWEISE

Jede Alienrasse hat ihre eigenen speziellen Waffen, Raumschiffe und Strategien, die sie gegen Sie einsetzt. Sie können nur überleben und Erfolg haben, wenn Sie lernen, wie ein bestimmter Gegner kämpft, und Gegenstrategien entwickeln.

Sie werden für verschiedene Gegner unterschiedliche Strategien anwenden müssen. Die allgemeinen Techniken in diesem Abschnitt können Sie anfangs am Leben erhalten. Früher oder später müssen Sie jedoch die spezifischen Techniken für jede unabhängige Alienrasse erlernen. Dies ist ohne Risiko mit der Übungskampf-Option möglich.



8. ALIENRASSEN & KRIEGSSCHIFFE

Man weiß, daß Dutzende verschiedener Alienrassen existieren. Diejenigen, die der Menschheit bekannt sind, werden unten aufgeführt. Sie sollten auf alles vorbereitet sein. Die unten angegebenen Daten sind die besten, die im Moment verfügbar sind. Es ist jedoch möglich, daß ein Teil der Information irreführend oder sogar völlig falsch ist. Nur Ihre Erforschung kann solche Fehler aufklären.

8.1 ATHDALDE

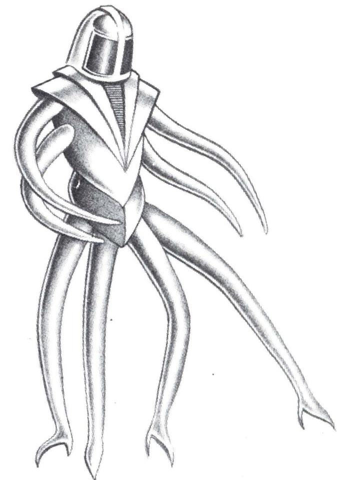
8.1.1

ATHDALDE: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

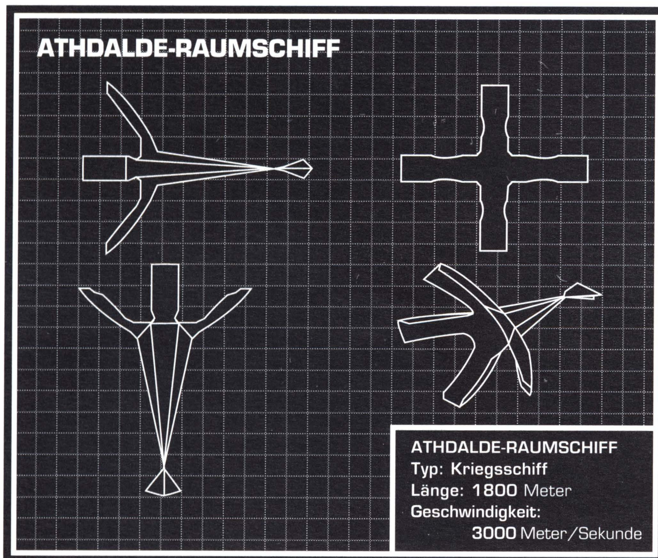
Biologie: Bei einer Größe von über drei Metern (10 Fuß) haben diese Außerirdischen eine dicke Haut, einen in eine Kapsel eingeschlossenen Körper und vier lange Beine. Armähnliche Tentakeln ragen aus ihren Torsos. Sie tragen immer einen komplizierten Helm-Sichtsensor auf ihrem Kopf - dieser Helm wurde chirurgisch mit dem Nerven- und dem sensorischen System der Aliens verbunden und kann nicht entfernt werden.

Alle bekannten Athdalde leben in Raumschiffen. Sogar bei Tageslicht (aus menschlicher Sicht) benutzen sie grelle grünweiße Lichtquellen. Wasser in größeren Mengen kristallisiert und zersetzt ihr Gewebe, und außerhalb ihres Schiffes legen sie sphärische, sich selbst versiegelnde transparente Hüllen an, um sich zu schützen. Die Athdalde kommunizieren miteinander durch kontrollierte Stöße von Gammastrahlen, die durch ihre Helme ausgestoßen und aufgenommen werden. Ihre Waffen, Werkzeuge und Raumschiffsteuerungen werden ähnlich, in Verbindung mit manuellen Steuerungen betätigt. Daher kann keines ihrer Geräte ohne weiteres von anderen intelligenten Lebewesen benutzt werden.

ATHDALDE



8.1.2 ATHDALDE-KRIEGSSCHIFFE



Psychologie: Die Athdalde werden von anderen Arten als Feinde angesehen, da es zu ihren Praktiken gehört, sich gewaltsam Zugang zu einem Planeten zu verschaffen, rasch mit zerstörerischen Plasmabomben wertvolle Mineralien abzubauen und dann die ausgeplünderte Welt zu verlassen.

Die Athdalde haben nur einen Raumschifftyp. Er feuert Plasmakapseln ab, die aus supererhitztem Plasma bestehen. Die Kapseln richten gleichermaßen Schaden durch Ionisierung und Strahlung (Hitze) an. Sie sind mit einer Selbststeuerung ausgerüstet und steuern sowohl gegnerische Raumschiffe als auch Bedrohungen für das Schiff der Athdalde an (wie zum Beispiel Ihre Raketen).

Athdalde-Raumschiff (Kriegsschiff)

Länge: 1800 Meter (6000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 3000 Meter/Sekunde
(11.000 km/h oder 6600 M/h)
Bewaffnung: Dreifach-Plasmakapselwerfer
Schadenswert: 4
Schußrichtung: Zielanflug
Verteidigung: Panzerung

8.2 AUTOMATA

Biologie: Dies ist ein anorganisches Volk von Robotern. Seine Geschichte ist vielfältig. In vielen verschiedenen Welten wurden aus unterschiedlichen Gründen die dominanten Arten durch Roboterwesen ersetzt. In einigen Welten kam die regierende organische Spezies an, baute die Roboter, um Bodenschätze abzubauen oder den Planeten anderweitig zu betreuen, und verließ sie dann wieder. In anderen Welten starb die regierende Art einfach aus und ließ nur Roboter zurück - gelegentlich löschten die Roboter selber ihre vorigen Herren aus. In mehreren bekannten Fällen begannen die Roboter als organische Wesen und verwandelten sich in ihre jetzigen Formen.

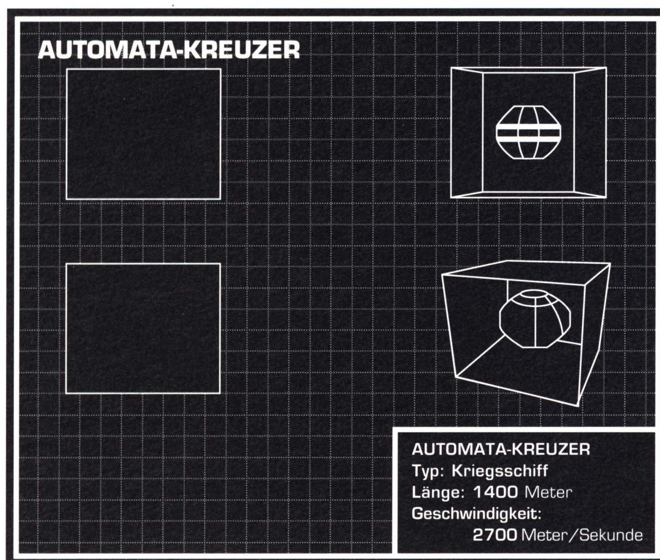
Vor Tausenden von Jahren nahmen diese verschiedenen Roboterplaneten Kontakt miteinander auf und schlossen sich zu einer Einheit zusammen. Die verschiedenen außerirdischen Techniken, die für ihre Konstruktion eingesetzt worden waren, wurden jetzt zu einer einzigen, riesigen Super-Technologie verbunden. Die ursprünglichen Roboter wurden alle zerlegt, und neue wurden gebaut. Diese neuen Roboter sind die heute als Automata bekannten Wesen.

Psychologie: Woher sie auch ursprünglich stammen mögen, allen sind die gleichen Eigenschaften eigen, die Roboter überall besitzen. In allen Fällen entspricht ihre Gestalt ihrer Funktion. Sie haben keinen Selbsterhaltungstrieb und keinen freien Willen.

Die Automata besitzen eine große Auswahl an Schiffen. Alle außer den extrem kleinen und beweglichen Jägern haben ein Panzergehäuse, das sie umkreist und vor Schaden bewahrt. Um ein Automata-Schiff zu beschädigen, müssen Sie einen Moment abpassen, in dem Sie eine offene, ungepanzerte Stelle treffen können.

8.2.1 AUTOMATA: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

8.2.2 AUTOMATA-KRIEGSSCHIFFE



Automata-Jäger (Jäger)

Länge: 60 Meter (200 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 9200 Meter/Sekunde (32.900 km/h oder 19.800 M/h)
Bewaffnung: Automatische Kanone
Schadenswert: 0,2
Schußrichtung: geradeaus

Automata Corvette (Jäger)

Länge: 450 Meter (1500 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 5500 Meter/Sekunde (19.800 km/h oder 11.900 M/h)
Bewaffnung: Polarer Pulsar
Schadenswert: 0,4
Schußrichtung: rundum
Verteidigung: zwei Orbitplatten

Automata-Kreuzer (Kriegsschiff)

Länge: 1400 Meter (4500 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 2700 Meter/Sekunde (9900 km/h oder 5900 M/h)
Bewaffnung: Polarer Pulsar
Schadenswert: 0,8
Schußrichtung: rundum
Verteidigung: vier Orbitplatten, plus Panzerung

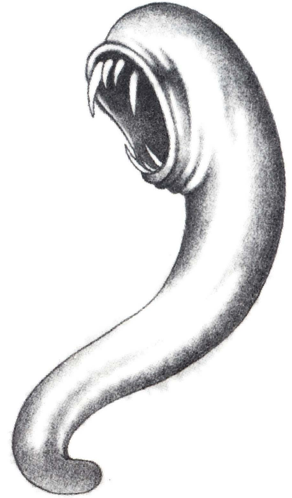
Automata-Kampfschiff (Kriegsschiff)

Länge: 5500 Meter (18.000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 1500 Meter/Sekunde (5500 km/h oder 3300 M/h)
Bewaffnung: Polarer Pulsar
Schadenswert: 1,5
Schußrichtung: rundum
Verteidigung: fünf Orbitplatten plus Panzerung

8.3 BALATHIDE

Die Balathide sind eine parasitische Spezies, die sich an Raumschiffe ansaugt und die das Schiff umgebende Energie vertilgt. Sie sind wurmartig, ohne sichtbare Sinnesorgane.

Da sie selbständig durch den Weltraum fliegen, brauchen sie keine Schiffe. Sie sind ihre eigenen Fahrzeuge.



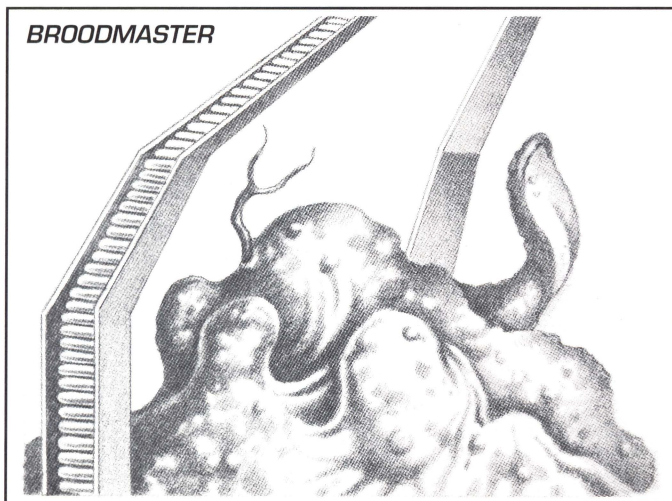
8.4 BROODMASTERS

8.4.1 BROODMASTERS: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Biologie: Ein einzelner Broodmaster ist immer von mehreren insektoiden Broodlingen begleitet. Der Broodmaster selber besitzt das Hauptgehirn und gleicht einem großen, dunklen Gewebesack, der Gliedmaßen bilden kann. Der Master bleibt normalerweise in einem schützenden Gehäuse.

Die Broodlinge dienen als Augen, Ohren und Hände für die Master-Einheit, welche sie auch füttern und pflegen. Sie selber leben parasitisch von einem eiweißhaltigen Sekret, das aus den Poren des Masters austritt. Wenn der Master stirbt oder außer Funktion gesetzt wird, gehen die Broodlinge in einen Schlafzustand über und sterben nach einer gewissen Zeit.

Psychologie: Den Broodmasters geht Landbesitz über alles; daher kolonisieren sie ständig neue Welten und erobern und versklaven nach Bedarf die eingeborene Bevölkerung. Broodmasters sind aber auch feige und meiden aggressive Handlungen, bevor sie sich des Erfolges sicher sind.



8.4.2 BROODMASTER-KRIEGSSCHIFFE

Broodmasters setzen vier uns bekannte Schiffstypen ein. Diese sind das Patrouillenschiff (562 Meter lang), der leichte Kreuzer (1104 Meter lang), der Kreuzer (2400 Meter) und das Kampfschiff (4800 Meter). Auf das Patrouillenschiff trifft man nur in der Nähe einer Broodmaster-Kolonie. Broodmaster-Schiffe arbeiten immer alleine oder werden höchstens von einem Patrouillenschiff begleitet.

Die Hauptbewaffnung eines Broodmaster-Schiffes besteht aus einem bis sechs Neutronenfunkenwerfern. Die genaue Anzahl hängt vom Schiffstyp ab. Diese Neutronenfunken richten großen Schaden an. Dies, verbunden mit der Tatsache, daß die Funken in Salven

abgeschossen werden, macht eine Breitseite von einem großen Broodmaster-Schiff äußerst gefährlich.

Alle Broodmaster-Schiffe sind vorne mit Laserkanonentürmen für die Nahverteidigung gegen Raketen ausgerüstet. Zusätzlich dazu sind die Kreuzer und Kampfschiffe gepanzert, was ihre Hauptrümpfe gegen Ihre Jäger immun macht. Nur Kampfschiffe sind mit Schutzschirm-Generatoren ausgestattet, die zerstört werden müssen, bevor Ihr Hauptgeschütz die Schiffe beschädigen kann.

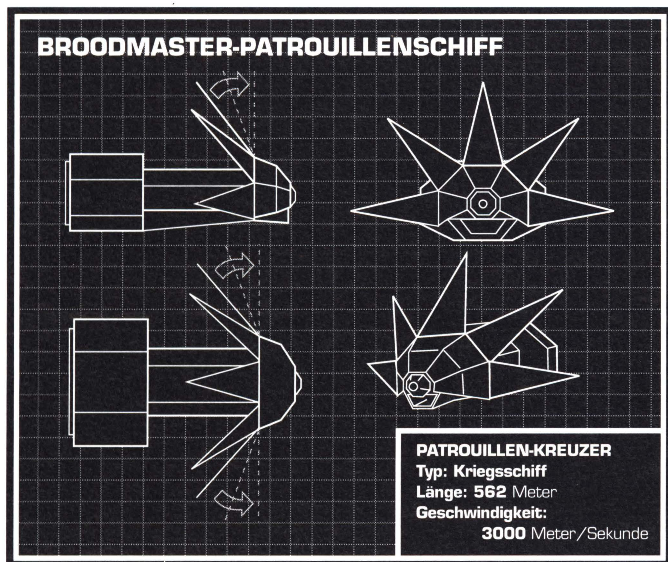
Broodmaster-Schiffe sind im allgemeinen langsam und schwerfällig. Ihre übliche Taktik besteht darin, direkt auf Ihren *Trailblazer* zuzufliegen. Befindet sich das Broodmaster-Schiff in Reichweite, hält es an und beginnt zu feuern. Bewegen Sie sich, dreht sich das Broodmaster-Schiff, um Sie im Blick zu behalten.

Broodmaster-Patrouillenschiff (Kriegsschiff)

Länge: 562 Meter (2000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 3000 Meter/Sekunde
(10.800 km/h oder 6500 M/h)
Bewaffnung: Leichte Neutronenfunkenwerfer
Schadenswert: 1
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonenturm vorne

Broodmaster-Leichter Kreuzer (Kriegsschiff)

Länge: 1104 Meter (4000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 2400 Meter/Sekunde
(8600 km/h oder 5200 M/h)
Bewaffnung: Doppel-Neutronenfunkenwerfer
Schadenswert: 4
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonenturm vorne



Broodmaster-Kreuzer (Kriegsschiff)

Länge: 2400 Meter (8000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 1800 Meter/Sekunde (6500 km/h oder 3900 M/h)
Bewaffnung: Vierfach-Neutronenfunkenwerfer
Schadenswert: 8
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonenturm vorne, Panzerung

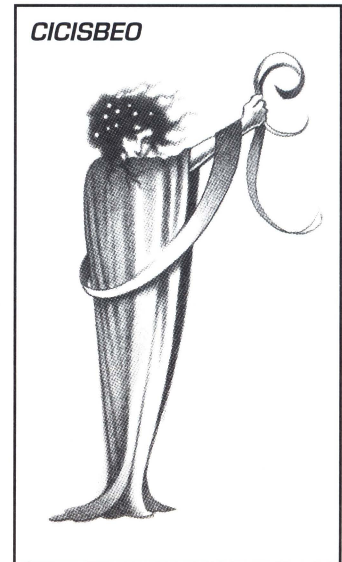
Broodmaster-Kampfschiff (Kriegsschiff)

Länge: 4800 Meter (16.000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 1200 Meter/Sekunde (4300 km/h oder 2600 M/h)
Bewaffnung: Sechsfach-Neutronenfunkenwerfer
Schadenswert: 12
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonenturm vorne, Panzerung

8.5 CICISBEO

8.5.1

CICISBEO: ALLGEMEINE INFORMATIONEN



Biologie: Dies sind genetische Mutanten, die von ihren mythischen Gründern, den Klugen Schöpfern, gestaltet wurden. Die meisten Geburten sind durch chemische Stimuli geformte Retortenbabies. Die ersten drei Jahre seines Lebens verbringt ein junger Cicisbeo als wurmgleicher Embryo in einem Glasbehälter. Ist er soweit herangewachsen, daß er außerhalb seines Lebenserhaltunssystems existieren kann, wird er sorgfältig von ausgebildeten Richtern begutachtet. Falls sie ihn als minderwertig einstufen, wird er sofort vernichtet. Ein Cicisbeo, der diese erste Beurteilung überlebt, wird in eine fensterlose Metallkammer überführt, in der er neun weitere Jahre lang lebt und wächst, ohne ein anderes Lebewesen zu sehen, während Lehrerroboter ihn in die komplizierten gesellschaftlichen Feinheiten der Cicisbeo einweihen. Im Alter von 12 Jahren ist der junge Cicisbeo zu seiner vollen Größe und erwachsenen Gestalt herangewachsen und verläßt seinen Raum, um noch einmal beurteilt zu werden. Wieder wird er, wenn er die Richter nicht voll zufriedenstellt, auf geschmackvolle und schmerzlose Weise vernichtet. Die Überlebenden werden in die Cicisbeo-Gesellschaft aufgenommen.

Psychologie: Cicisbeo, die mindestens 8000 Jahre alt sind, werden als Älteste angesehen. Cicisbeo sterben keines natürlichen Todes und wachsen auch nach ihrem 12. Lebensjahr körperlich nicht mehr. Der Cicisbeo hat die Fähigkeit, sein gesamtes Sein auf ein einziges Ziel zu richten. Sobald ein Cicisbeo sich einem solchen Ziel gewidmet hat (dies könnte die Vernichtung eines Feindes oder der Wunsch nach einem Gegenstand sein usw.), werden all jene seiner Fähigkeiten herabgesetzt, die er nicht für das Erreichen dieses Ziels einsetzt. Die zweckdienlichen Fähigkeiten werden dagegen gewaltig verstärkt. Ein Cicisbeo wählt sein Ziel häufig nach aus menschlicher Sicht unbedeutenden Gründen aus. Im allgemeinen respektieren die Cicisbeo Schönheit und Eleganz, und der ältere von zwei Cicisbeo steht normalerweise in der sozialen Ordnung über dem jüngeren.

8.5.2 CICISBEO-KRIEGSSCHIFFE

Die Cicisbeo scheinen nur einen Raumschifftyp zu besitzen: den Monitor. Das ist ein kleines Schiff, von der Schnauze bis zur "Schwanzspitze" nur 1020 Meter lang. Im offenen Weltraum werden Monitors immer von drei Jägern begleitet, die die Cicisbeo "Birds" (Vögel) nennen.

Eine Monitor ist mit einem großen Vorrat an nuklearen Zielraketen bestückt, die einzeln abgeschossen werden. Die Birds sind mit konventionellen Laserkanonen bewaffnet.

Der Monitor ist mit zwei Laserkanonentürmen zur Rundumverteidigung gegen Raketen ausgerüstet. Sie ist jedoch ungepanzert und daher gegen einen Jäger ungeschützt, dem es gelingt, an den Geschütztürmen vorbeizukommen. Die Birds sind für einen Jäger ziemlich groß und recht langsam. Dafür teilen sie jedoch entsprechend härtere Schläge aus.

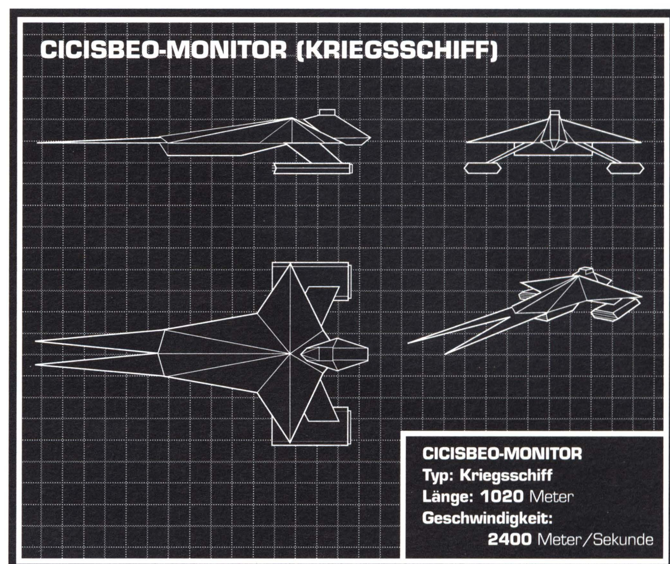
Die typische Cicisbeo-Taktik besteht darin, mit den Birds Angriffe auf Ihren *Trailblazer* zu fliegen, während die Monitor Sie umkreist und Zielraketen abschießt. Die Cicisbeo sind kein kriegerisches Volk, und wenn die Monitor zu stark beschädigt wird, ziehen sie sich zurück und nehmen die Birds mit.

Cicisbeo-Bird (Jäger)

Länge: 350 Meter (1000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 5400 Meter/Sekunde (19.400 km/h oder 11.600 M/h)
Bewaffnung: Laserkanone
Schadenswert: 0,25
Schußrichtung: geradeaus

Cicisbeo-Monitor (Kriegsschiff)

Länge: 1020 Meter (3400 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 2400 Meter/Sekunde (8600 km/h oder 5200 M/h)
Bewaffnung: Zielraketen
Schadenswert: 1,5
Schußrichtung: rundum
Verteidigung: zwei Laserkanonentürme (oben & unten)



8.6 COLLECTORS

Diese geheimnisvollen Wesen, immer auf der Suche, immer hungrig, kontrollieren das legendäre Museum der Zeit, für das sie bestrebt sind, mindestens ein Exemplar von allem, was es im Universum gibt, zusammenzutragen. Alte Legenden berichten, daß sie mindestens einmal ein Ausstellungsstück eingetauscht haben, um ein noch selteneres zu erwerben.

Collectors-Angriffsschiff (Kriegsschiff)

Länge: 1800 Meter (6000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 4300 Meter/Sekunde
(15.400 km/h oder 9200 M/h)
Bewaffnung: Neutrinokanone
Schadenswert: 0,4
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Prisma-Schutzschirm-Generator

8.7 DACIANS

Dieses kriegerische Volk gehört zu einer einzigen Nation, die von einer auf Verdienst beruhenden militaristischen Oligarchie regiert wird. Sie praktizieren Erbhygiene und halten sich für eine höherstehende Rasse. Eroberte Völker werden selten schlecht behandelt; sie werden einfach in abgeschlossene Gebiete eingesperrt und ihrem Schicksal überlassen. Ihre Planeten und ihr Land werden nach und nach von dacianischer Bevölkerung übernommen.

Als Einzelwesen sind die Dacians meistens mutig und extravagant, aber skrupellos. Obwohl sie im allgemeinen arrogant sind, unterschätzen sie einen Gegner selten. Wir wissen von zwei Kriegen, die sie kürzlich verloren haben. Den ersten (gegen die Thoth) verloren sie, weil die Stentor mitten im Krieg die Dacians im Rücken angriffen. Der zweite Krieg (gegen die Dignee) wurde verloren, weil die Dignee mit ihrer Diplomatie den größten Teil des Weltraums gegen die Dacians verbündeten. In beiden Kriegen mußten die Gegner größere Verluste hinnehmen, obwohl die Dacians die Verlierer waren.

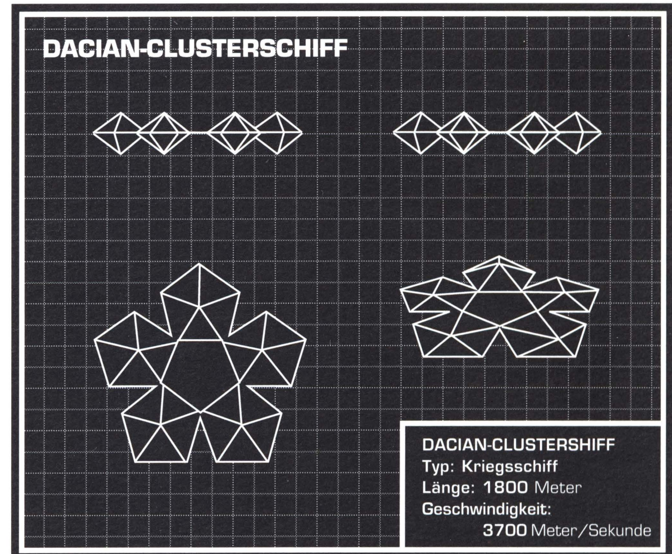
8.7.1 DACIANS: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

8.7.2 DACIAN-KRIEGSSCHIFFE

Die Dacians haben einen Haupt-Raumschifftyp - das Clusterschiff. Ein kleineres Schiff, eine Art Jäger, ist auch gesichtet worden, aber wir sind nicht sicher, unter welchen Bedingungen es auftaucht.

Dacian-Clusterschiff (Kriegsschiff)

Länge: 1800 Meter (6000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 3700 Meter/ Sekunde (13.200 km/h oder 7900 M/h)
Bewaffnung: Schwere Laserkanone
Schadenswert: 0,8
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: unbekannt



DIDINIUM



8.8 DIDINIUM

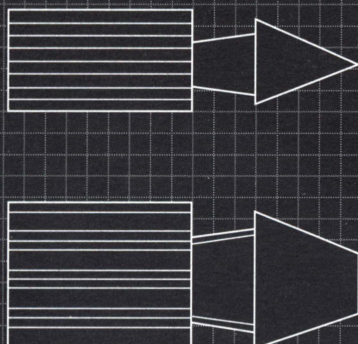
8.8.1

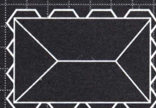
DIDINIUM: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

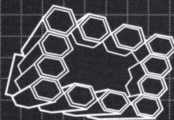
Biologie: Bei einer Länge von über zehn Fuß (drei Meter) haben diese Aliens kleine, von einer Kapsel umschlossene Körper und mehrere bandartige Tentakeln. Peitschenähnliche Strukturen entwachsen dem unteren Teil ihrer durchsichtigen Körper. Alle bekannten Didinium leben in Raumschiffen. Sie können ein vollständiges Vakuum überleben. Wasser kristallisiert und zersetzt ihr Gewebe, daher tragen sie sphärische, sich selbst verschließende transparente Umhüllungen, um sich beim Betreten einer Planetenoberfläche zu schützen.

Psychologie: Die Didinium kommunizieren miteinander über kontrollierte Stöße von Gammastrahlen. Ihre Waffen, Werkzeuge und Kommandoeinrichtungen für das Schiff werden, verbunden mit manueller Steuerung, ähnlich bedient. Die Didinium werden von anderen intelligenten Völkern als Feinde angesehen, da sie aggressive Raumschiffpiraten sind.

DIDINIUM-SCHIFF







DIDINIUM-SCHIFF
Typ: Kriegsschiff
Länge: 1530 Meter
Geschwindigkeit:
3600 Meter/Sekunde

8.8.2

DIDINIUM-KRIEGSCHIFFE

Nur ein Raumschifftyp der Didinium ist bisher gesichtet worden. Es ist nicht besonders groß (1530 Meter lang), und wir wissen nicht, ob es alleine oder in Gruppen auftritt.

Die Bewaffnung der Didinium ist unbekannt. Die große Schaufel am Bug ihres Schiffes läßt jedoch darauf schließen, daß ihre Waffe, wenn es eine gibt, sehr ungewöhnlich ist.

Nach unseren bisherigen Informationen scheinen die Didinium-Schiffe weder Laserkanonentürme noch Schutzschirm-Generatoren zu besitzen. Sie sind jedoch groß genug für eine Panzerung.

Ihre Taktiken sind unbekannt, basieren aber wahrscheinlich auf ihrer mysteriösen Waffe. Trotz ihrer bescheidenen Größe und ihres harmlosen Aussehens haben Didinium-Schiffe nachgewiesenermaßen schon Gegner besiegt, die ihnen an Größe vielfach überlegen waren. Das kann jedoch das Ergebnis ganzer Gruppen von Didiniums gewesen sein.

Didinium-Raumschiff (Jäger)

Länge: 1530 Meter (5000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 3600 Meter/Sekunde
(13.000 km/h oder 7800 M/h)
Bewaffnung: unbekannt
Verteidigung: unbekannt

8.9 FEL

Über die biologische Beschaffenheit der Fel wissen wir nur, daß sie der menschlichen ähnlich zu sein scheint. Geräte und Chemikalien, die sich in dem einzigen bisher entdeckten Artefakt der Fel befanden, lassen darauf schließen, daß sie in einer Atmosphäre ähnlich der unseren und anscheinend auf Kohlenstoffbasis leben.

8.9.1 FEL: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die neuesten Informationen deuten darauf hin, daß die Fel ein äußerst freundliches Volk ohne Vorurteile sind und Kontakt mit Fremden nicht scheuen. Xenophobie ist ihnen vollkommen unbekannt.

8.9.2 FEL-KRIEGSSCHIFFE

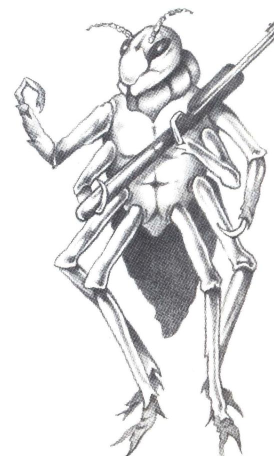
Der einzige Raumschifftyp, der uns zur Untersuchung zur Verfügung stand, war ein zerstörter Frachtbehälter (1008 Meter lang). Dieser Behälter kann sich nicht alleine fortbewegen und wird daher vermutlich an irgendein Transportfahrzeug angehängt.

Bewaffnung und Verteidigungseinrichtungen der Fel sind uns noch unbekannt. Alle Indizien weisen darauf hin, daß es sich um eine nicht aggressive Spezies handelt, und daß ihre Schiffe nicht besonders gefährlich sind.

8.10 LUTIN

8.10.1

LUTIN: ALLGEMEINE INFORMATIONEN


LUTIN

Biologie: Lutins sind ziemlich große, insektenähnliche Sechsfüßer. Der Kopf eines Lutin ist abgeflacht und besitzt ein Paar großer Augen und eine ganze Batterie komplizierter Mundwerkzeuge. Alle Mitglieder einer Lutin-Kolonie scheinen identisch zu sein und haben vielleicht sogar identische Gedanken.

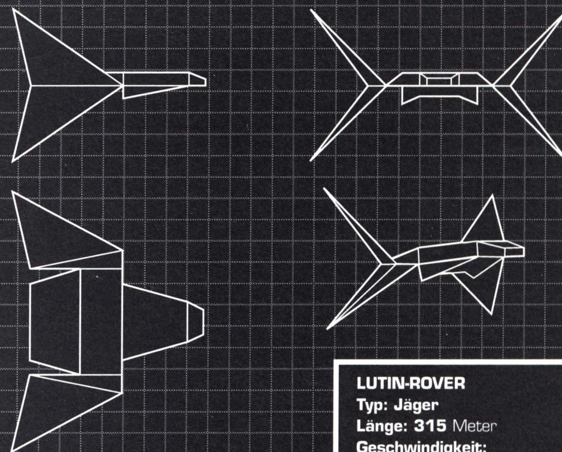
Persönlichkeit: Sie waren ursprünglich räuberische Steppenwesen, und ihre Vorfahren benutzen seit über siebzig Millionen Jahren Geschoßwaffen - schon bevor diese Spezies empfindungsfähig wurde! Die Lutin sind für ihre Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen berüchtigt. Schon beim Ausbrüten wird ihnen beigebracht, wie ein Laser abgefeuert und repariert wird. Ihre Sprache ist instinktiv, so daß alle Lutin von Geburt an sprechen und verstehen können und unabhängig von ihrem Alter volle Mitglieder der Gemeinschaft sind.

8.10.2

LUTIN-KRIEGSSCHIFFE

Die Lutin benutzen tief im Weltraum nur einen Raumschifftyp, den ziemlich kleinen Rover (315 Meter lang). Es ist bekannt, daß sie eine größere Auswahl an spezialisierten Schiffen zur planetaren Verteidigung haben. Im Raum trifft man die Rover immer alleine an.

Jeder Rover ist mit einer Spinalkanone ausgerüstet, die sich über die gesamte Länge des Schiffes erstreckt. Sie feuert eine Kugel ab, die dem Antiprotonen-Ball gleicht, den das Hauptgeschütz Ihres eigenen Schiffes abfeuert. Lassen Sie sich von der geringen Größe der Rover nicht täuschen - ihre Kanone ist erstaunlich stark und teilt einen schwereren Schlag aus als viele größere Schiffe.


LUTIN-ROVER (GROSSER JÄGER)

LUTIN-ROVER
Typ: **Jäger**
Länge: **315** Meter
Geschwindigkeit:
9100 Meter/Sekunde

Die Rover kann ihre Kugel jedoch nur periodisch abfeuern und hat keine andere Bewaffnung.

Die Rover besitzt keine Panzerung oder andere Verteidigungsmaßnahmen. Rover, wie wahrscheinlich auch andere Lutin-Schiffe, sind äußerst schnell und beweglich. Die Lutin kämpfen, wie die Insekten, bis zum Tod und ergreifen niemals die Flucht.

Lutin-Rover (Jäger)

Länge: 315 Meter (1500 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 9100 Meter/Sekunde
(32.800 km/h oder 19.700 M/h)
Bewaffnung: Spinalkanone
Schadenswert: 4,5
Schußrichtung: geradeaus

8.11 MOON CHI

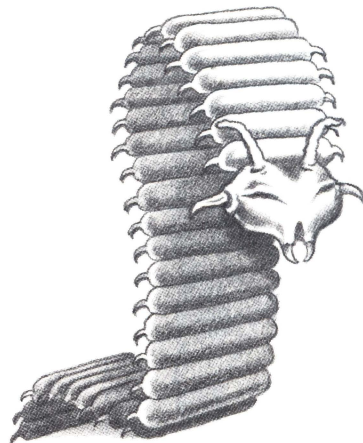
Die von einer den Gliederfüßern ähnlichen Spezies abstammenden Moon Chi sind sozial hoch entwickelt. Sie sind weniger kriegerisch und kooperativer als fast alle anderen Rassen.

Im Kampf formen die Moon Chi eine lange Schiffskette und bewegen sich, als seien sie miteinander verbunden. Dadurch sind sie deutlich zu erkennen, da ihre Kampflinie fast schlangenartige Bewegungen vollführt.

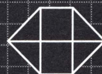
Moon Chi-Schlangenschiff (Kriegsschiff)

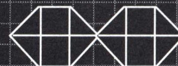
Länge: 600 Meter (2000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 5500 Meter/Sekunde
(19.800 km/h oder 11.900 M/h)
Bewaffnung: Dreifach-Laserkanone
Schadenswert: 1,5
Schußrichtung: geradeaus

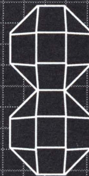
MOON CHI

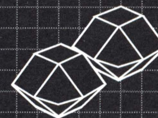


MOON CHI-SCHLANGENSCHIFF (KRIEGSSCHIFF)









MOON CHI-SCHLANGENSCHIFF
Typ: Kriegsschiff
Länge: 600 Meter
Geschwindigkeit: 5500 Meter/Sekunde



8.12.2 RILL-KRIEGSSCHIFFE

8.12 RILL

8.12.1

RILL: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die Rill sind aus einem äußerst aggressiven Vorläufer entstanden, der seine Vorherrschaft in gewalttätigen körperlichen Auseinandersetzungen zeigte. Diese Spezies ist immer noch aggressiv und feindselig. Wenn ein Rill einem anderen zum ersten Mal begegnet, schlägt er sofort zu und versucht, durch Körper- und Muskeleinsatz seine Überlegenheit zu zeigen und den anderen damit zur Unterwerfung zu zwingen. Bei weiteren Begegnungen der beiden beginnt der dominante Rill nie einen Kampf, doch kann der unterlegene (der den ersten Kampf verlor) sich zum Kampf entscheiden, um zu versuchen, die Rollen umzukehren.

Der technische Standard der Rill ist primitiv, und sie selber sind nicht besonders intelligent. Mit ihrer Kraft und Dreistigkeit können sie jedoch trotzdem recht erfolgreich sein.

Rill-Schiffe greifen an, indem sie ihren Feind rammen. Sie selber werden dabei nicht verletzt, aber das Zielobjekt kann ziemlich stark beschädigt werden. Ihre Taktik ist einfach - sie fliegen geradewegs auf ihr Ziel zu, weichen aber eventuell bei ihrem Angriff den feindlichen Schüssen aus.

8.13 STENTOR

8.13.1 STENTOR: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Biologie: Man weiß, das diese Spezies vor 20.000 Jahren in unsere Galaxis gekommen ist. Wie verlautet, haben sie entscheidende Hyperraum-Fähigkeiten und können mit ihrer eigentümlichen biologischen Beschaffenheit Dinge vollbringen, die bei anderen Arten unbekannt sind. Die meisten Berichte stimmen darin überein, daß die Stentor kleine Wesen sind. Sie bedienen ihre Geräte nicht mit Hilfe von geschickten Gliedern, sondern durch Magnetismus.

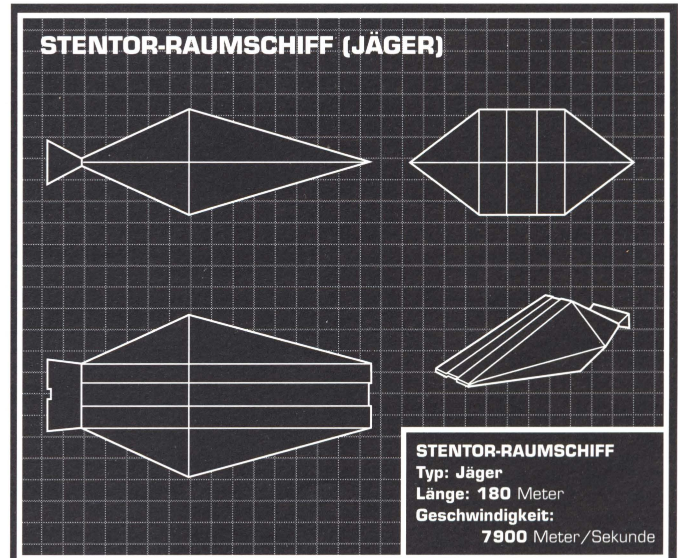
Psychologie: Die Stentor sind tüchtig. Auch die barbarischsten Handlungen werden einem sorgfältig kalkulierten Ziel unterstellt. Ihre grausame Unterdrückung von Schiffen, die sich nicht ergeben wollen, dient dazu, mögliche andere Gegner zu entmutigen.

8.13.2 STENTOR-KRIEGSCHIFFE

Nur ein Raumschifftyp der Stentor ist bekannt: der 180 Meter lange Jäger. Er ist klein und einfach gebaut. Die verfügbaren Informationen darüber, ob die Stentor einzeln oder in großen Gruppen arbeiten, widersprechen sich.

Die Stentor sind nur mit konventionellen Laserkanonen bewaffnet und besitzen außer ihrer Schnelligkeit und ihrer geringen Größe keine Verteidigungseinrichtungen. Im Hinblick darauf ist es beunruhigend zu hören, daß ihre Schiffe weithin gefürchtet sind und die meisten Raumschiff-Captains weite Umwege in Kauf nehmen, um deren Gebiete zu meiden.

Die Taktik der Stentor wird als konventionell, wenn auch aggressiv beschrieben. Aufgrund des schlechten Rufes der Stentor raten wir zu äußerster Vorsicht, wenn Sie ihnen begegnen.



Stentor-Raumschiff (Jäger)

Länge: 180 Meter (600 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 7900 Meter/Sekunde (28.400 km/h oder 17.100 M/h)
Bewaffnung: Doppel-Laserkanone
Schadenswert: 0,5
Schußrichtung: geradeaus

8.14 THOTH

8.14.1 THOTH: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Jeder Thoth ist im Umgang mit Hyperraum-Kraft geübt, und verschiedene Thoth verändern durch Training sogar die Form und Funktion ihrer Hyperraum-Organe; daher kann die Macht eines Thoth stark von der eines anderen abweichen.

Die Thoth unterstehen einer streng hierarchischen Rangordnung, die sich von Zeit zu Zeit aus Gründen, die für Menschen unklar sind, verändert. Wenn sich zwei Thoth zum ersten Mal treffen, müssen sie sofort ihren Rang angeben, damit die Beziehung zwischen beiden geklärt ist. Ein höhergestellter Thoth kann jederzeit und aus einem beliebigen Grund einen Dienst von einem rangniedrigeren fordern. Durch die Ausführung dieses Dienstes wird jedoch der Rang des höhergestellten Thoth herabgesenkt.

8.14.2 THOTH-KRIEGSSCHIFFE

Über die Kriegsschiffe der Thoth ist lediglich bekannt, daß sie eigene Jäger bei sich führen, die groß und äußerst mächtig sind.

Thoth-Ankh (Jäger)

Länge: 300 Meter (1000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 5500 Meter/Sekunde (19.800 km/h oder 11.900 M/h)
Bewaffnung: Laserkanone
  Schadenswert: 0,1
  Schußrichtung: geradeaus

Thoth-Sphinx (Kriegsschiff)

Länge: 4800 Meter (16.000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 900 Meter/Sekunde (3300 km/h oder 2000 M/h)
Bewaffnung: Massenbeschleuniger
  Schadenswert: 0,8
  Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonenturm, Schutzschirm-Generator

8.15 TRAJAN

Die Trajan sind eine extrem kleine Spezies mit einem äußerst schnellen Fortpflanzugskreislauf. Der sich am schnellsten vermehrende Organismus auf der Erde ist Escherischia coli, der (unter idealen Bedingungen) in nur 20 Minuten seine volle Größe erreicht und zur Fortpflanzung bereit ist. Die Trajan-Spezies ist ebenso schnell, so daß die Oberfläche einer Welt, die die Trajan kolonisiert haben, in wenigen Tagen von ihren winzigen Körpern bedeckt ist.

8.16 VENGE

8.16.1 VENGE: ALLGEMEINE INFORMATIONEN



Biologie: Venges sind seltsame Lebewesen mit vielen stämmigen Beinen, langen Greifarmen und einer aufrechten Haltung. Ihre Gesichtszüge gleichen ein wenig den menschlichen, mit einem Paar tellergroßer Augen, die sich über einem riesigen Mundschlitz mit Fangzähnen befinden. Zwei Luftlöcher am Hinterkopf werden zum Atmen benutzt und sondern manchmal einen gelblichen Schleim ab. Ihre rauhe Haut ist blaugrün und wird im Alter blauer. Die einzelnen Körperteile eines Venge haben eine gesonderte Blutzufuhr und ein eigenes Nervensystem.

Es gibt bei den Venges nur ein Geschlecht, aber zur Paarung werden zwei Individuen gebraucht. Dabei produziert jeder Partner eine einzelne Zygote. Nach der Befruchtung nehmen beide die eigene Zygote heraus und setzen sie in den Körper des anderen ein. Die ersten drei Lebensjahre verbringt ein junger Venge als parasitische Larve in der Körperhöhlung des Erzeugers. Nach der Geburt lebt er noch weitere 9 Jahre bei seinem Erzeuger, der ihm die komplizierten Mechanismen der Venge-Gesellschaft beibringt. Wenn er 10 Jahre alt ist, sucht sich der Erzeuger einen neuen Partner, und im Alter von 13, wenn das neue Kind "geboren" wird, verläßt er den Eltern-Venge. Bis zum Alter von etwa 80 Jahren steht er jedoch weiterhin in freundlichem Kontakt mit seinem Erzeuger.

Psychologie: Venges, die über 213 Jahre alt sind, werden als Älteste angesehen. Venges sterben keines natürlichen Todes, noch altern sie körperlich nach ihrem 13. Lebensjahr. Sie produzieren ihr ganzes Leben lang Nachkommen, etwa alle 10 Jahre ein Kind (oder häufiger, wenn ein Kind stirbt, bevor es erwachsen ist).

Ein Venge kann sich in eine Besessenheit hineinsteigern, in der sein ganzes Wesen auf einen bestimmten Feind gerichtet ist. Hat sich ein Venge einen Feind gewählt, reduzieren sich all die Fähigkeiten und Kenntnisse, die nicht gegen diesen Feind eingesetzt werden. In diesem Fall sind die kämpferischen Fähigkeiten entscheidend verstärkt.

8.16.2 VENGE-KRIEGSSCHIFFE

Im allgemeinen respektieren die Venges Alter und Reife, und der ältere von zwei Venges steht sozial immer höher als der jüngere.

Das Venge-Haßschiff ist eines der größten bekannten Kriegsschiffe. Nur wenige andere, zu denen auch der *Trailblazer* gehört, können es an Größe und Stärke mit dem Haßschiff aufnehmen. Seine Taktik ist einfach und wirkungsvoll - das Schiff visiert das größte gegnerische Raumschiff an und schießt solange seine enormen Energieimpulse ab, bis eines der Schiffe zerstört ist.

Venge-Haßschiff (Kriegsschiff)

Länge: 3000 Meter (10.000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 2400 Meter/Sekunde
(8800 km/h oder 5300 M/h)
Bewaffnung: Vierfach-Pulsar
Schadenswert: je 3, insgesamt 12
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Laserkanonentürme vorne und hinten plus
Schutzschirm-Generator



8.17. VORC

8.17.1

VORC: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die Vorc sind genetische Mutanten, die von den Dacians als Stoßtruppen und Garnisonssoldaten für feindliche Planeten entworfen wurden. Einige von ihnen leben jetzt außerhalb dacianischer Herrschaftsgebiete. Ihre Paarungszeit wird künstlich durch chemische Reizstoffe angeregt, und zu anderen Zeiten haben sie keinen Geschlechtstrieb. Daher vermehren sie sich nur nach dem Bedarf ihrer Meister. Die meisten Geburten geschehen in der Retorte.

8.17.2

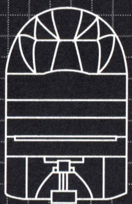
VORC-KRIEGSSCHIFFE

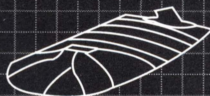
Vorcs haben ziemlich große Jäger sowie dreieckige Schiffe, die mit Traktorstrahlen ausgerüstet sind.

VORC-JÄGER









VORC JÄGER
Typ: Jäger
Länge: 450 Meter
Geschwindigkeit:
7300 Meter/Sekunde

Vorc-Jäger (Jäger)

Länge: 450 Meter (1500 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 7300 Meter/Sekunde (26.400 km/h oder 15.800 M/h)
Bewaffnung: Laserkanone
Schadenswert: 0,5
Schußrichtung: geradeaus

Vorc-Basic (Kriegsschiff)

Länge: 1800 Meter (6000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 3700 Meter/Sekunde (13.200 km/h oder 7900 M/h)
Bewaffnung: Traktorstrahl
Schadenswert: unbekannt
Verteidigung: Laserkanonenturm

8.18 VORTICELLA

Die Vorticella sind ein Volk von Raumpiraten. Sie sind weitverbreitet und aggressiv. Die Motivation für ihre Handlungen ist unbekannt. Das Vorticella-Schiff, dem man am häufigsten begegnet, ist ihr kleiner Doppelrumpf-Jäger. Bei ihren Sternenbasen trifft man auch auf größere Schiffe.

Vorticella-Doppelrumpf-Jäger (Jäger)

Länge: 150 Meter (500 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 7300 Meter/Sekunde
(26.400 km/h oder 15.800 M/h)
Bewaffnung: Laserkanone
Schadenswert: 0,3
Schußrichtung: geradeaus

Vorticella-Großschiff (Kriegsschiff)

Länge: 2400 Meter (8000 Fuß)
Normale Kampfgeschwindigkeit: 1800 Meter/Sekunde
(6600 km/h oder 4000 M/h)
Bewaffnung: Nitinolblock-Werfer
Schadenswert: 1
Schußrichtung: geradeaus
Verteidigung: Panzerung

8.19 ZOR

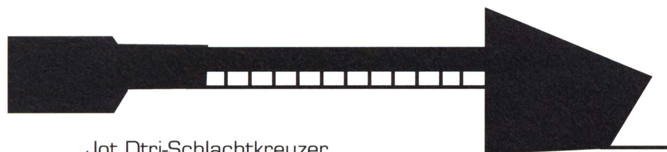
Die ZOR leben, wie die Balathide, im rauhen Vakuum des tiefen Weltraums. Die ZOR bestehen allem Anschein nach aus Antimaterie oder möglicherweise aus einer uns fremden Energieform. Vielleicht sind sie die Verkörperung eines kosmischen Prinzips, das der Menschheit bisher unbekannt ist.

Diese äußerst mächtigen Wesen können monströse Larven ablegen, die zu neuen ZOR heranwachsen. Anscheinend können sie Kraftwirbel erzeugen, die, wenn sie in einer Kampfsituation freigesetzt werden, den gegnerischen Schiffen großen Schaden zufügen.

Im Gegensatz zum menschlichen Gehirn ist das eines ZOR nicht in verschiedene Bewußtseinsebenen aufgeteilt. Die ZOR haben keine Vorstellungskraft, kein Über-Ich oder Unterbewußtsein, das sie ablenkt. Ihre vollkommen pessimistische Lebenseinstellung erzeugt eine düstere Atmosphäre, in der den meisten Menschen sowohl der Geist als auch die Handlungen der ZOR unangenehm erscheinen.

VERGLEICHENDE ÜBERSICHT DER RAUMSCHIFFGRÖSSEN

Primärschiffe



Jot Dtri-Schlachtkreuzer



Terranischer Jäger   Terranischer *Trailblazer*

Flugzeugträger



Golden Gate-Brücke



0 5000 Manhattan (Querschnitt)

In tausend Fuß



Didinium-Kreuzer



Cicisbeo-Monitor



Broodmaster-Patrouillenschiff



Lutin-Rover

Jäger/Sekundärschiffe



Flugzeugträger (circa 1990er Jahre)



Halicot-Jäger



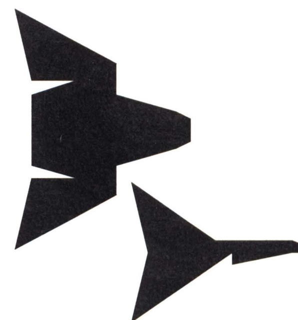
Stentor-Jäger



Terranischer Jäger



Vorc-Jäger



Lutin-Rover



In tausend Fuß

9. DESIGNER-HINWEISE

Die meisten der bisher erschienenen Science Fiction-Computer-Rollenspiele konzentrierten sich auf nur einen der zwei Aspekte des Genres.

Einige frühe Spiele waren von handeltreibender Natur, wobei der Weltraum als ein gewaltiger freier Markt betrachtet wurde und der Spieler entweder einen Händler oder einen handeltreibenden Prinzen repräsentierte. Andere Spiele haben sich mehr auf den militärischen Aspekt des Weltraums konzentriert. In diesen Spielen agiert der Spieler als Weltraumsöldner oder Jägerpilot, der von einem Kampf in den nächsten geht, bis er vom Feind besiegt wird.

HyperSpeed beschäftigt sich hauptsächlich mit der Weltraumforschung und nicht mit der sonst üblichen Weltraumausbeutung. Wir wollten ein neuartiges Spiel schaffen, in dem der größte Spaß in der Entdeckung liegt. Aus diesem Grund haben wir das Spiel mit einer Fülle von Gegenständen, Aliens und geheimen Verschwörungen angereichert. Und um Ihnen das größte Vergnügen beim Entdecken eines neuen Aliens zu geben, unterscheiden sich die Außerirdischen nicht nur durch ihr Aussehen sondern auch durch die verschiedenen musikalischen Klangarten ihrer Sprechweisen, wobei sie sich alle sogar mit unterschiedlichen Schriftbildern verständlich machen.

HyperSpeed soll einen Kontrast zu den typischen MicroProse-Spielen darstellen, von denen die meisten realistische und ernsthafte Kampfsimulationen sind. Wenn man genau hinsieht, erkennt man, daß HyperSpeed nicht zu ernst zu nehmen ist. Sein Charme besteht jedoch nicht in billigen Witzen, sondern in der scherzhaften Natur der Aliens selbst. Sogar die Kampftechniken einiger Aliens haben nur eins im Sinn, nämlich Sie zu amüsieren - wie z.B. der "Siegessalto" des ersten Alien-Schiffes, dem Sie begegnen, die Überraschung, die das Dacian-Mutterschiff nach seiner Vernichtung für Sie bereithält oder die ziemlich lächerliche Kampfleistung der gung-ho Vorticella.

HyperSpeed ist ein rasantes Action-Spiel. Sie werden nicht weit kommen, ehe Sie auch schon in einen 3-D-Kampf hineingezogen werden. Doch basiert der Sieg im Kampf nicht auf Arcade-Techniken - Sie müssen die Strategien erlernen, die dem Kampf gegen die einzelnen Alientypen angemessen sind. Jedesmal, wenn Sie also auf einen neuen Alientyp treffen, beginnt ein neues abenteuerliches Minispiel, in dem Sie herausfinden müssen, wie Sie die Schiffe dieser Außerirdischen besiegen können. Sie müssen entweder Herr dieser Lage werden oder sich mit diesen Aliens anfreunden.

Einer der philosophischen Grundbausteine von ***HyperSpeed*** besteht darin, daß Ihnen die Qual der Wahl überlassen wird. Viele Computer-Rollenspiele stellen ein zu lösendes Rätsel dar, in dem es für jede bestimmte Situation eigentlich nur eine richtige Handlung gibt. In ***HyperSpeed*** gibt es jedoch nie "eine richtige Handlung". Die Broodmasters mögen böse und verachtenswert wirken und vielleicht gibt es nur wenige, die sich mit ihnen verbünden wollen, doch die, die es doch tun, werden herausfinden, daß sie als Gegenleistung Vorteile daraus ziehen können.

MITARBEITER

Spieldesign
SANDY PETERSEN
ANDY HOLLIS

Programmierung
ANDY HOLLIS
GREG KREAFLE
JIM BERRY

Computer-Grafiken
MAX D. REMINGTON III
MICHAEL HAIRE

Musikkomposition und Sound
KEN LAGACE
JIM McCONKEY
JEFFERY L. BRIGGS
SCOTT PATERSON
ALLEN BLACK

Programmierwerkzeuge
SCOTT SPANBURG
BILL BECKER
DAVID McKIBBIN

Handbuchtext
SANDY PETERSEN

Handbuchbearbeitung
ARNOLD HENDRICK
B. C. MILLIGAN

Handbuch-Koordination
IRIS IDOKOGI

Handbuchgrafiken
CHERI GLOVER
MATT SCIBILIA
MICHAEL REIS

Handbuch-Layout
MICHAEL A. SMITH
SUSAN ULLRICH

Deckblatt- & Alien-Illustrationen
MICHAEL GROTON

Qualitätsüberprüfung
AL ROIREAU
ANNE WHATLEY
CHRIS TAORMINO
DAVE SCHAEFER
ROB SNODGRASS
DIANE BAILE
CHRIS HROMANIC

Packungsdesign
MOSCHE MILICH
MIKE BATES

URHEBERRECHTSHINWEIS

BEGRENZTE GARANTIE

Weder MICROPROSE SOFTWARE, INC. noch jegliche Händler oder Großhändler gewähren (direkt oder impliziert) die Qualität, Leistung, handelsübliche Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck bezüglich dieses Handbuches, der Disketten oder jeglicher anderer damit verbundener Gegenstände. Es ist die alleinige Verantwortung des Käufers, die Eignung des Produktes für irgendwelche Zwecke zu bestimmen. Einige Staaten verbieten jegliche Einschränkungen bezüglich von gesetzlichen Gewährleistungen oder der gesetzlichen Dauer der Garantie. Es kann also durchaus möglich sein, daß die oben aufgeführten Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Um die unten zur Verfügung gestellte Garantiedeckung zu nutzen und die Identifikation zu sichern, muß der ursprüngliche Käufer die diesem Produkt beigelegte Registrier-/Garantiekarte ausfüllen und innerhalb 30 Tagen nach Kauf an MicroProse Software, Inc., 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030 senden. MicroProse Software, Inc. garantiert ausschließlich dem ursprünglichen Käufer, daß für einen Zeitraum von 90 Tagen die Medienmaterialien fehlerfrei sind. Sollte während dieser 90 Tage nach dem Kauf ein Medienfehler auftauchen, schicken Sie die Software an MicroProse Software, Inc. zurück, die Ihnen die Medien kostenlos ersetzen werden. Sollten nach der ursprünglichen Frist von 90 Tagen Fehler in den Medien auftauchen, schicken Sie die Software an MicroProse Software, Inc. zurück, die Ihnen die Medien zu einer angemessenen Service-Gebühr ersetzen.

Unter keinen Umständen übernimmt MicroProse Software, Inc. Haftung für direkte, indirekte oder zufällige Schäden, die aufgrund irgendwelcher Defekte oder Auslassungen im Handbuch oder anderen damit zusammenhängenden Gegenständen oder Vorgängen einschließlich, doch nicht darauf begrenzt, jeglicher Betriebsunterbrechungen, Geschäftsverlusten, Verdienstverlusten oder irgendwelcher anderer Folgeschäden auftreten. Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung oder zufällig auftretende oder folgerichtige Schäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Einschränkungen oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen.

Mit dieser Garantie haben Sie bestimmte gesetzliche Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind.

WICHTIG: Die oben aufgeführte Garantie gilt nicht, wenn Sie irgendwelche nicht genehmigten Versuche unternehmen, das Produkt zu modifizieren oder zu duplizieren oder es aufgrund eines Unfalles oder von Mißbrauch beschädigt wurde.

MICROPROSE

Entertainment • Software

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD, UK. (0666) 504326



MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD.
Tel: 0666 504326. Fax: 0666 504331.
MADE IN THE UK